2xCD

CD-ACTION

FX FIGHTER TURBO
pełna wersja gry
karate!!!

® INDEX: 384561
ISSN: 1426-2916

Numer 03/99 (34)
Marzec 1999
cena 14 zł 99 gr

SBK Superbike

Apache/Havoc
- tylko u nas

Alpha Centauri
Close Combat 3
SimCity 3000
Worms Armageddon

Silver Shark
ISSN 1426-2916 03
0 771426 291907

www.silvershark.com.pl
Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie

Firma Wysyłkowa
Wirtualny Świat®

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10
e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl
tel./fax (0-22) 673 68 04
Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

JUŻ W SPRZEDAŻY!
Koszulki z gier:
HOPKINS FBI - 39 zł
BALDUR'S GATE - 49 zł
BROOD WAR - 39 zł

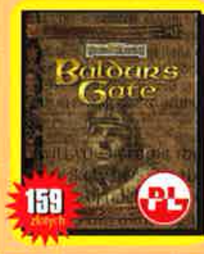
KUPUJĄC U NAS, PAMIĘTAJ! MAMY NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I PROGRAMÓW NA PC

Wirtualny Świat jest firmą polecaną przez CD PROJEKT - jednego z największych polskich dystrybutorów gier.

Wirtualny Świat poleca

CHAMPIONSHIP MANAGER 3
Trzecia odsłona najlepszego menadżera piłkarskiego na świecie. Tej gry nie trzeba rekomendować. Poprowadź swój ulubiony klub do zwycięstwa lidze narodowej, pucharze kraju, lidze mistrzów i zdobądź puchar interkontynentalny.

SETTLERS III po polsku
3 różnych bogów: Jupiter, Horus i Ch'ih-Yu; trzy nacje specjalizujące w innych dziedzinach, 150 rozmaitych postaci, 30 grup zawodowych, 40 rodzajów budynków. **Kupując Settlers 3 PL otrzymasz gratis Settlers 1 PL + koszulkę Settlers 3**



BALDUR'S GATE pl
Przenieś się do świata Forgotten Realms aby przeżyć niesamowitą przygodę. Stwórz drużynę złożoną z postaci takich jak ludzie, elfy, krasnoludy czy gobliny i poprowadź ją przez olbrzymi świat pełen magii i potworów.
Gra zajmuje 5 CD. Ocena CD Action 9/10

W naszej ofercie znajdziesz również inne gry i programy w wersji PC CD ROM

GRY i PROGRAMY

Baba Jaga i zaczarowane gęsi pl.	49 zł
Black Dahlia	169 zł
Civilization 2 pl + Settlers II + Sim City 2000	185 zł
Constructor	99 zł
Commandos	159 zł
Dunna 2000	155 zł
Euro Plus+ Pro. Pack	329 zł
Euro Plus+ Deutsch Pro. Pack	339 zł
European Air War	tel.
Final Fantasy VII	165 zł
Forsaken	155 zł
GTA pl.	tel.
Hexplore	159 zł
I.A.F.	149 zł
Industry Giant	145 zł
King Quest 8: Mask of Eternity	tel.
Lego Island	149 zł
Lempack 2	169 zł
Luftwaffe Commander	tel.
Heretic 2	tel.
M.A.X. 2	159 zł
M.I.A.	139 zł
Megapak 9	169 zł
Men i Black	119 zł
Mortal Kombat 4	145 zł
Motoracer 2	145 zł
Ms. Age of Empires Rise of Rome Exp.	169 zł
Ms. Close Combat 3	229 zł
Need for Speed III	145 zł
Quake 2	149 zł
Quake 2: The Rekoning	99 zł
Quake 2 Ground Zero	99 zł
Quest for Glory: Dragon Fire	tel.
Peoples General	155 zł
Police Quest 2	179 zł
Premier Menager 98	169 zł
Pył	139 zł
Rainbow Six	159 zł
Sin	155 zł
Shogo	tel.
Star Wars: Encyklopedia	129 zł
Star Wars: Force Commander	tel.
Star Wars: Rouge Squadron	159 zł
Unreal	149 zł
War Games	145 zł
Wprms Armageddon	tel.
X-Files The Games	159 zł
X-Wing Collectors Series	159

SUPER CENA

A.D. 2044	45 zł
Abe's Oddysey	59 zł
Armored Fist 2	59 zł
Bioforge	35 zł
Creatures	59 zł
Dark Reign	59 zł
Dark Colony	59 zł
Diablo Hellfire	tel.
Dreams to Reality	49 zł
Dungeon Keeper pl	55 zł
Earth 2140 pl.	49 zł
Earthworm Jim	49 zł
Final Doom	69 zł
HoM& M 2: Price of Loyality	79 zł
Imperium Galactica	69 zł
Interstate 76: Arsenal	99 zł
JFS	99 zł
Katharsis pl.	29 zł
Książe i Tchórz	55 zł
Knights&Merchants pl.	49 zł
Lew Leon	49 zł
Little Big Adventure	29 zł
Magic Carpet 2	29 zł
Quake	69 zł
Redline Racer	59 zł
Ultima VIII	29 zł
Ultimate Race Pro	89 zł
Sensible Soccer 98	49 zł
Shadow over Riva	49 zł
Simcity + Theme Hospital	119 zł
Spellcross - Ostatnia Bitwa pl.	49 zł
Spycraft (3 CD)	49 zł
SU-27+Misje	59 zł
System Shock	29 zł
Target	59 zł
Tenka	49 zł
Total Anihilation	69 zł
Wing Commander IV	69 zł

Co zyskujesz kupując u nas:
- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia telefonicznego
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki,
- Możliwość dostawy w ciągu 48 godzin.

SV 234 Analogowo-cyfrowy pad do PC

PC POWER PAD PRO
Wybór pomiędzy joystikiem a padem.
6 x fire, autofire, autocentrowanie

SV 244 Programowalny joystick do PC

3D CYCLONE
Joystick analogowy, 17 programowalnych klawiszy, 4 Way View, autocentrowanie

KIEROWNICA DO PC

- kierownica analogowa do PC
- analogowe pedały
- kąt obrotu 180°
- dźwignia zmiany biegów
- ośmiokierunkowy cyfrowy pad

Akcelerator graficzny Voodoo 2 - 12 MB
499 złotych
3Dfx VooDoo2

Akcelerator posiada roczną gwarancję.
Akceleratory dostarczamy w ciągu 48 godzin.

KONSOLA SONY PLAYSTATION

Wszystkie konsole objęte są roczną gwarancją

UWAGA PROMOCJA!
Zestaw 1 - 599 zł
Konsola + dual shock
Zestaw 2 - 699 zł
Konsola + dual shock + karta pamięci + gra.

SKLEP WYSYŁKOWY TimSoft

COMPUTER SOFTWARE

(0-94) 345-11-57 ZAMÓW PRZEZ TELEFON !

Ceny w złotych, zawierają VAT, gwarantowane do 5.04.99. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,95 zł (opłata obejmuje dodatkowo 6-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godz. 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartkach pocztowych z dopiskiem **C3** na adres: **TimSoft, 75-016 Koszalin, skr. poczt. 211**.

NOWOŚCI I ZAPOWIEDZI

BALDURS GATE PL	155,00	PROPILOT '99	155,00
C&C TYBERIAN SUN	155,00	RAGE OF MAGES	69,95
CIVILIZATION:CALL TO POWER	155,00	RED BARON 3D	155,00
HEROES MIGHT & MAGIC 3	155,00	SHOGO	69,95
KING'S QUEST 8	155,00	SIM CITY 3000 PL	145,00

CENNIK GIER PC CD-ROM

3 Czaszki Tolleków	55,00	Might & Magic VI	155,00
3 W 1 (Autka, Mr Tomato, Moon)	29,95	Missing In Action	139,95
A.D. Cop	39,95	Monaco Grand Prix	99,95
Abe'S Odysee Oddworld	59,95	Montezuma Return	149,95
Ace Ventura-Psi Detektyw	**69,00**	Mortal Kombat 3	59,95
Age Of Empires	229,95	Mortal Kombat 4	139,95
Anno 1602	**155,00**	Moto Racer 2	139,95
Armored Fist 2	59,95	Multipak	29,95
Assault Rigs	99,00	Myth	99,95
Avalon Classic 2	29,95	**Nascar Racing 2**	**59,95**
Betrayal at Antara	59,95	NBA 99	139,95
Birthright	59,95	Need For Speed 2 SE	49,95
Black Dahlia	169,95	Need For Speed 3	139,95
Blood 2	155,00	Net Storm	59,95
Broken Sword II	59,95	NHL '99	139,95
Caesar 3	**155,00**	Nowy Teenagent	14,95
Capitalism +	59,95	ODT	155,00
Carmageddon 2	139,95	Olympic Games	59,95
Championship Manager 97\98	119,00	Operational Art Of War	59,95
Chasm The Rift	79,00	Outlaws	79,00
Chesmaster 5500	**129,95**	Panzer Commander	155,00
Colin Mcrae Rally	159,95	People's General	155,00
Commandos	155,00	**Phantasmagoria**	**69,95**
Conquest Earth	49,95	**Phantasmagoria 2**	**69,95**
Constructor	**99,95**	Pinball 3D	59,95
Creatures	59,95	Pitfall	49,95
Creatures 2	155,00	Polanie	59,95
Croc	59,95	Popcorn 7 Gwiazd 1	79,95
Crusader No Remorse	29,90	Popolous 3 The Beginning	139,95
Dark Col.-Council Wars	59,95	Postal	49,95
Dark Colony	59,95	Premier Manager'99	139,95
Dark Omen Warhammer	59,95	Pyl	149,95
Dark Reign	59,95	Quake I	69,95
Darklight Conflict	49,95	Quake II	155,00
Deeper Dungeons	49,95	Quake II Ground Zero	99,95
Definitive Wargame Collection	129,95	Quake II Reckogning	99,95
Destruction Derby II	39,95	**Railroad Tycoon 2**	**155,00**
Dreams To Reality	49,95	Rainbow 6	155,00
Duke Nukem 3D	**79,00**	**Rayman Designer**	**59,95**
Dune 2000	155,00	Reah	144,95
Dungeon Keeper	59,95	Realms Of Arkania	49,95
Earth 2140	49,95	Rebel Asault	14,95
Earth 2140 Mission Pack	49,95	Redline Racers	59,95
Earth Worm Jim	49,95	Reflux	59,95
Emergency	**49,95**	Riven-The Sequel To Myst	169,99
Encyklopedia Fogra'99	99,00	Scorcher	69,95
English Translator	189,00	Sensible Soccer '98	59,95
F-22 Total Air War	155,00	**Settlers**	**19,95**
Fall Weiss 1939	59,95	**Settlers 2**	**39,95**
FIFA '1999	139,95	**Settlers 3**	**145,00**
Fifth Element	99,95	Seven Kingdoms	89,95
Fighting Force (3dfx)	99,95	Shadow Of The Empire (Karta 3d)	79,00
Final Fantasy VII	159,95	Shadows Over Riva	49,95
Final Liberation	**79,95**	**Silent Hunter Commander Edit.**	**155,00**
Flying Saucer	49,95	Sim Ant	59,95
Fragile Allegiance	69,95	Sim City 2000	59,95
Gangsters	149,95	Sin	155,00
Golden Games 2	**129,00**	Skaut Kwatermaster	29,95
Goosebumps	129,95	Soldiers At War	155,00
Grand Prix Legend	155,00	Spec Ops	129,95
Grand Theft Auto PL	**99,95**	Spellcross	49,95
Grim Fandango	195,00	Star Crusander	14,95
Guts'n'garters	39,95	Star Wars Rogue Squad	155,00
Half Life	**155,00**	Starcraft	155,00
Hearts Of Darkness	155,00	**Starcraft: Brood War**	**79,00**
Heretic 2	155,00	Stone Axe PL	59,95
Heroes of Migh & Magic	49,95	Syndycate Wars	49,95
Heroes Of Might& Magic 2	99,95	Targel	59,95
Hexen II	49,95	Terminator 2029	14,95
Hexen II Misje	49,95	Tex Murphy Overseer	99,00
Hopkins FBI	**69,00**	Theme Hospital	59,95
IF-22	155,00	**Thief-The Dark Project**	**155,00**
Imperium Galactica	59,95	Tomb Raider	99,00
Industry Giant	**99,00**	Tomb Raider 2	129,95
Insane Speedway 2	79,95	Tomb Raider 3	155,00
Jack Orlando	49,95	Tone Rebellion	49,95
Jedi Knight+Mysteries of Sith	159,00	Total Ann.Battle Tactics	99,95
Kajko I Kokosz w Krainie Borostw.	39,95	Total Annihilation	59,95
KKND	59,95	Total Racing	169,00
KKND X-TREME	79,95	Touche PL	59,95
Knights & Merchants	**49,95**	Trespasser	139,95
Książę i Tchórz	59,95	Tribal Rage	59,95
Kupiec	39,90	Tunel B 1	39,95
Lands Of Lore II	59,95	UFO3 (X-Com Apocalypse)	88,50
Lawnmower Man-Kosiarz Umysłów	14,95	Unreal	155,00
Lego Island	155,00	Virtua Fighter 2	99,95
Lemings Pak	**49,95**	Virtual Chess II	99,00
Let's Draw	89,00	Wacki	39,99
Lew Leon	49,95	Wages Of War	59,95
Liga Polska Manager '98	99,95	**War Wind**	**59,95**
Little Big Adventure 2	59,95	Warcraft II Delux Edition	69,00
Lode Runer 2	139,95	Wargames	139,95
Lomax	**49,00**	Warhammer 40000 Chaos Gate	155,00
Lula Virtual Baby (od 18 lat)	59,95	Warlords III	99,95
M.A.X. 2	99,00	Waterworld Strategy	139,95
Magic & Mayhem	139,00	Wirtualne Puzzle	49,95
Man Of War	49,95	Wyspa 7 Skarbów PL	29,95
Mayday	**49,95**	X-File The Game	159,95
Mega 3 Pak	139,95	XS	29,95
Megapak 9	139,95	Zagadki Lwa Leona	49,95

Pogwarki radosne naczelnych na wiosnę

Jurek: Wiosna - wiosną, a gdy piszę te słowa za oknem mamy jakieś +5 stopni Celsjusza i bezlistne drzewa... Nie nastraja mnie to nadmiernie do wiosennych rozważań. Może by więc raczej porozmawiać o roku 1998?

Zbyszek: Nie za późno na takie rozważania?

Jurek: Dlaczego? Od Sylwestra minęło już tyle czasu, że można bez szampańskich szmerów w głowach podsumować ubiegły rok. Możemy już spokojnie zebrać myśli i zastanowić się, co działo się w roku 1998, tak w świecie gier, jak i za naszymi redakcyjnymi biurkami.

Zbyszek: A działo się, oj działo. Popatrzcie na przykład na sprzęt...

Jurek: Otóż to. Warto zauważyć niesamowity wzrost wymagań sprzętowych gier, szczególnie gdy idzie o moc procesora.

Zbyszek: Na początku roku posiadacz P-166 MMX z akceleratorem, choćby Voodoo 1, praktycznie nie miał problemów.

Jurek: Dziś P-233 i Voodoo 2 to już za mało...

Zbyszek: Ba, nawet ci z Celeronami 300 wiercą się niespokojnie, bo już

słychać o procesorach taktowanych zegarem 400 i 500 Mhz.

Jurek: Po prostu studnia bez dna - wypadałoby zmieniać procesor (a często i płytę główną, która zwykle nie chce obsługiwać nowszych procków) co kwartał, tracąc na tym jakieś 50% wartości sprzętu...

Zbyszek: Czysta paranoja. A tu jeszcze AGP, DVD, lepsze karty dźwiękowe, nowe akceleratory...

Jurek: Akurat te ostatnie nie są moim zdaniem powodem do zmartwienia.

Zobacz co się dzieje z ich cenami! Voodoo1 można kupić dziś za cenę niewiele wyższą od normalnej karty graficznej. Jak sobie pomyślę, że jesienią '97 dałem za coś takiego prawie 700 zł, to trochę mnie skręca. Ale z drugiej strony cieszę się, że dzięki temu dopalacze grafiki stają się w Polsce czymś normalnym, a nie zabawką dla bogatych snobów.

Zbyszek: No dobra, pora na gry. Nie będę się tu bawił w wymienianie tytułów, które mile (i niemile) nas zaskoczyły w tym roku. W końcu w tamtym miesiącu był nasz plebiscyt na grę roku, a w tym numerze są wyniki plebiscytu czytelników CDA. Wspomnę o innej kwestii, która mnie nurtuje. Po pierwsze zalew sequeli - praktycznie połowa gier, która pojawiła się w ubiegłym roku, miała przy tytule cyferkę 2 lub 3. A co z nowymi, oryginalnymi grami, opartymi na ciekawych i mało wyeksploatowanych ideach? Niestety takich jest tyle, co kot napłakał. Wygląda jakby przemysł komputerowy zaczął gryźć się w ogon; wszyscy wolą robić kontynuację jakiegoś (s)hita, niż inwestować w nową grę. Rozumiem, że tak jest bezpieczniej i wygodniej... ale jednocześnie budzi to moje obawy o przyszłość rynku gier.

Jurek: Nie wspominając już o tym, że praktycznie większość gier, które pojawiają się na półkach sklepów, to tak naprawdę zaawansowane beta-wersje, pełne bugów, niedoróbek itp. A potem - chcąc nie chcąc - trzeba się samemu męczyć ściąganiem patchów, upgrade'ów etc. Szczególnie bolesne jest to w Polsce, gdzie dysrybutorzy nie kwapią się nas w tym wyręczać, Internet nie jest tak popularny jak na Zachodzie, a ceny połączeń (i ich jakość...). Ech, aż się mówić nie chce, bo żałość bierze. Źle się dzieje, panowie! Rozumiem, że konkurencja goni, że jak się robiło jedną grę 2-3 lata, to wszystkim śpieszy się, by w końcu mieć z tego jakieś pieniądze - no ale co mnie to obchodzi? Gdyby taka niedopracowana gra kosztowała 75% tego, co pełna, dobrze przetestowana wersja, to jeszcze bym to jakoś przełknął. Ale nie - płać jak za pełny produkt i martw się sam. Niedługo pewnie autorzy na CD z grą zamieszczą kod źródłowy i kompilator oraz prośbę, by znalezione bugi opisywać na karcie rejestracyjnej, to może ew. zrobi się - kiedyś - jakiegoś patcha albo sequela, w którym poprawi się większość wykrytych usterek...

Zbyszek: No, trochę żeśmy "poczarnowidzili". Może lepiej zmieńmy temat. CDA w roku 1998...

Jurek: Jest o czym mowić - tak o naszych osiągnięciach, jak i wpadkach.

Stale zwiększamy nakład, objętość (i cenę... ale to już inna para kaloszy), daliśmy - jako pierwsi w Polsce pełne wersje gier na całym CD, co spotkało się z bardzo ciepłym odbiorem graczy, podobnie jak i dział "Sprzęt". Ewoluuje też sama zawartość i szata graficzna CDA - wystarczy spojrzeć na to, co jest w numerze 1/98 i 12/98. Sami oceńcie.

Zbyszek: A wpadki...

Jurek: Nie ma co rozdrapywać starych i zabliźnionych ran. Chwalić się nie ma czym...

Zbyszek: Prawda ci to. Powiem więc tak: żywimy gorącą nadzieję, iż w 1999 nigdy nie spotka nas nic złego i nie zaskoczymy czytelników żadnymi niemiłymi niespodziankami.

Jurek: No dobra. Przeszłość mamy odhaczoną. Pora powiedzieć co nieco o przyszłości CD-CD-CD-Action.

Zbyszek: Co ty, jąkasz się z przejęcia?

Jurek: Nie, po prostu wymawiam nazwę naszego pisma tak, jak powinno się ją teraz wymawiać. W końcu w numerze 04/99 będą TRZY kompakty!!!

Zbyszek: I odrobinkę wyższa cena.

Jurek: Ale tylko odrobinkę. Coś za coś. Przy czym inforujemy od razu, iż tak 3 CD jak i nowa cena to tylko - póki co - nasz jednorazowy i urodzinowy (w kwietniu stukną nam 3 lata!) wyskok. Numer majowy to nadal 2 CD i 14.99 zł!

Zbyszek: Po prostu chcemy zobaczyć, jak przyjmiecie 3-kompaktowe wcielenie CD-Action. Jeśli pozytywnie, to nie widzimy specjalnych przeszkód, by wkrótce 3 CD pojawiły się w CDA na stałe.

Jurek: A propos - co będzie na tych CDkach?

Zbyszek: Tym razem DWIE i HITOWE gry w pełnych wersjach. Jedna ma niecały rok, druga to... (uwaga!) absolutna nowość!!! Zresztą poczytajcie sobie reklamę kwietniowego numeru, sami zobaczycie, że wcale nie przesadzamy.

Jurek: I powiało wiosną i optymizmem. Wiosna, panie sierżancie!

Zbyszek: A my już nie przeszkadzamy w lekturze (i tak pewnie 99% czytelników przestała nas czytać i rzuciła się na reklamę). Taki jest urok wstępniaków... A tu jeszcze ważna informacja. W kwietniowym CD-Action nastąpi wreszcie podsumowanie ankiety. Opublikujemy jej wyniki i wręczymy w nagrodę skanery za najciekawsze slogany reklamowe. Zapraszamy również za miesiąc do CDA!

Prosimy o przysyłanie komentarzy na temat wyglądu okładki (mniejsze logo CDA). Jak Wam się to podoba? I która okładka była najładniejsza w 1998 roku?

ERRATA

W numerze 2/98 "udało" się nam popełnić dwa błędy, które niniejszym prostujemy:

1. Producentem i dystrybutorem gry Vulture jest firma MARIA.
2. Prawidłowa ocena gry King's Quest 8 - to 6/10 a nie 4/10.

PRIMAX
www.ab.com.pl

CD-ACTION

e-mail: cdaction@frodo.silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 34
Marzec 99

REDAKCJA

Zbigniew Bański
redaktor naczelny
Jerzy Poprawa
z-ca redaktora naczelnego

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Krzysztof Kaliszewski, Jan Jankowski, Paweł Musiałowski, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Agnieszka Siejka, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Mariusz Turowski

STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Łukasz Bonczol, Guillaume Charroux (Francja), Brenda Garneau (Kanada), Paul Rigby (Anglia), Michał Krasnodębski, Piotr Lasoń, Maciej Jakubski, Wojciech Podgórski, Andrzej i Patryk Sawicki

REDAKTOR TECHNICZNY

Jacek Sawicki

PROJEKT GRAFICZNY
SKŁAD KOMPUTEROWY

Beata Haratym
Jacek Sawicki

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: cdaction@frodo.silvershark.com.pl

Zbigniew Bański
Dyrektor Wydawnictwa

BIURO OBSŁUGI KLIENTA

tel. (0 71) 3412082
tel. (0 71) 3412083

Krzysztof Herla
Kierownik biura
Daniel Śniegoń
Prenumerata

REKLAMA

Jacek Bzdun
tel. 0601 799592

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.
Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada.
Płyty CD dostarczane wraz z pismem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unreserved manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.

RZETELNY KONTROLOWANY ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY 100.000 egz.

Spis treści

Zawartość Cover CD

Zawartość Cover CD 7

Gry-przegląd

Rollcage 12
Army Men 2 13
Septerra Core 14
Diablo 2 16
Quake 3 18
Dungeon Keeper 2 20
Silver 22
Fly! 23

Gry-recenzje

Football World Manager 24
Extreme G2 26
Apache/Havoc 28
Prost GP 32
Dark Side of The Moon 34
Ultra Fighters 37
Pinky & Brain. World Conquest 38
Starcraft: Brood Wars 40
Quest for Glory V 42
SimCity 3000 44
Thunder Brigade 48
Hornet's Nest 50
Blackstone Chronicles: Adventure in Terror 51
Close Combat 3: The Russian Front 52
Superbike World Championship 56
Wargasm 58
Return to Krondor 60
Quake II Net Pack I: Extremities 62
Crime Killer 64
Excessive Speed 65
Uprising 2. Lead & Destroy 66
Carnivores 68
Speedbusters 71
Nations Fighter Command 72
KKND 2: Krossfire 74
Dethkarz 76
X-games Pro Boarder 79
Worms: Armageddon 80
World War II Fighters 82
Sid Meier's Alpha Centauri 84
Action Hall of Fame 87
Świnka
MDK, Interstate'76, Carmageddon, Mechwarrior 2 - Mercenaries
Lemmings Pak 89
Świnka

Różności

Myth 2 - Poradnik 90
Gra Roku Czytelników CDA 93
Na Luzie 94
Internet. Action Net. 96
Scena komputerowa 98
Pomocna Dłoń 100

Programy użytkowe

Music Studio v2000 104
Encyklopedia małego człowieka 106
Profesor Klaus. Gramatyka 108
Encyklopedia Nauki 110
Cosmic Capers - Animated Jigsaws 112
Langmaster. The Heineman TOEFL 114

Sprzęt

Lexmark 3200 116
Philips PCA635CV i PCA645CV 117
Newsy 118
Primax D300, D600 i Profi 120
Sound Blaster Live Value 122
SCSI od środka 123

Inne

Action Redaction 124
Tipsy 128
Zasady prenumeraty 129

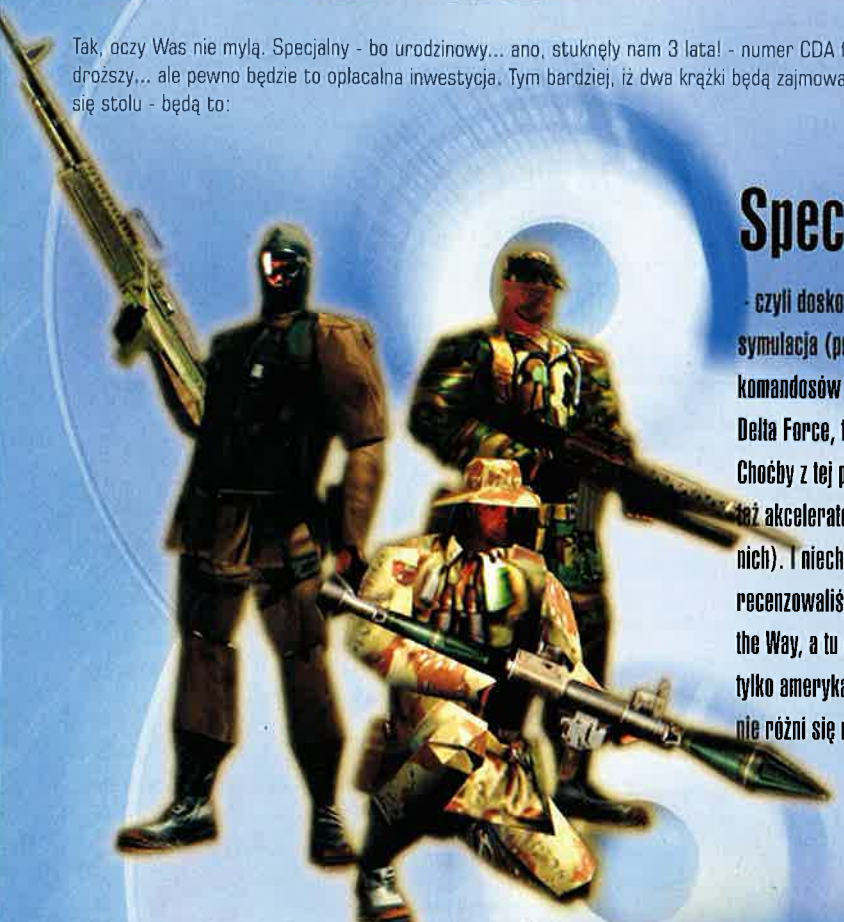
Indeks gier

- Apache/Havoc - 28
- Army Men 2 - 13
- Blackstone Chronicles: Adventure... - 51
- Carmageddon - 87
- Carnivores - 68
- Close Combat 3: The Russian Front - 52
- Crime Killer - 64
- Dark Side of The Moon - 34
- Dethkarz - 76
- Diablo 2 - 16
- Dungeon Keeper 2 - 20
- Excessive Speed - 65
- Extreme G2 - 26
- Fly! - 23
- Football World Manager - 24
- Hornet's Nest - 50
- Interstate'76 - 87
- KKND 2: Krossfire - 74
- Lemmings Pak - 89
- MDK - 87
- Mechwarrior 2 - Mercenaries - 87
- Myth 2 - 90
- Nations Fighter Command - 72
- Pinky & Brain. World Conquest - 38
- Prost GP - 32
- Quake 3 - 18
- Quake II Net Pack I: Extremities - 62
- Quest for Glory V - 42
- Return to Krondor - 60
- Rollcage - 12
- Septerra Core - 14
- Sid Meier's Alpha Centauri - 84
- Silver - 22
- SimCity 3000 - 44
- Speedbusters - 71
- Starcraft: Brood Wars - 40
- Superbike World Championship - 56
- Thunder Brigade - 48
- Ultra Fighters - 37
- Uprising 2. Lead & Destroy - 66
- Wargasm - 58
- World War II Fighters - 82
- Worms: Armageddon - 80
- X-games Pro Boarder - 79

Co w numerze kwietniowym?

3 lata = 3 CD?!

Tak, oczy Was nie mylą. Specjalny - bo urodzinowy... ano, stuknęły nam 3 lata! - numer CDA 04/99 będzie zawierał 3 (słownie: TRZY) CD!!! Co prawda będzie też odrobinę droższy... ale pewno będzie to opłacalna inwestycja. Tym bardziej, iż dwa krążki będą zajmowały pełne wersje gier. I to jakich... będą to hity przez DUŻE "H"! Teraz trzymajcie się stolu - będą to:



Special Ops: Rangers Assault

- czyli doskonała i niedawno opisywana symulacja (przypomnijmy: 9/10) działań komandosów w 3D, nieco podobna do Delta Force, tylko że... lepsza. Serio. Choćby z tej przyczyny, że wykorzystuje też akceleratory 3D (choć działa i bez nich). I niech nie zmyli Was tytuł; my recenzowaliśmy Spec Ops: Rangers Lead the Way, a tu mamy Rangers Assault - to tylko amerykańska wersja tej gry, która nie różni się niczym prócz tytułu...

A druga gra... To już dosłownie parząca w ręce nowość. Recenzja... w tym numerze CDA!!! Czujecie to?! A mowa naturalnie o

Prost Grand Prix,

czyli efektownej samochodówce!

Szukajcie nas w kioskach już w drugiej połowie marca!

UWAGA: kolejny (05/99) numer CDA będzie znowu po starej cenie (14,99 zł) i nadal z dwoma CD. Tym niemniej numer 04/99 traktujcie jako próbę generalną - jeśli Wam się to spodoba, to nie kryjemy, iż za jakiś (niedługi) czas CDA będzie na stałe zawierał trzy kompakty...

Cóż jeszcze? Nie chcemy tu wymieniać nadmiernej ilości tytułów, ale znajdziecie w numerze recenzje: Expendable Lite, Fighter Squadron, Cybermercs, Global Dominations, Deo Gratias, The Creed, Indiana Jones & Infernal Machine, Beavis & Butthead - Bunghole in one, Driver's Education, Falcon 4.0, Red baron 3D, Biosys... i jeszcze sporo innych nowych produkcji!

ZAWARTOŚĆ COVER CD

Przypominamy, że:
- żółte tło - program w pełnej wersji
- zielone tło - gra obsługuje akcelerator ale działa i bez niego
- czerwone tło - bez akceleratora nie pograsz...
Dodatkowe informacje o konkretnym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w jego katalogu na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp). Podawana przez nas na łamach CDA klawiszologia to zwykle taka ściąga-minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi. Warto więc poczytać sobie dokumentację dem...

Uwaga: Dość sporo dem rozpakowuje się wstępnie do C:\Windows\Temp, a dopiero stamtąd do wskazanego przez gracza katalogu. Dlatego wskazane jest, by na dysku C: mieć sporo wolnego miejsca (najlepiej co najmniej 50 Mb). Jeśli jednak masz za mało miejsca na C:, by uruchomić jakieś demo, zrób co następuje: 1. Wykasuj albo zmień nazwę katalogu TEMP w Windows. 2. Skopiuj demo z CD na HDD. Rozpakuj je manualnie (w tym momencie program zakłada własny TEMP w katalogu, w którym skopiowane jest demo). 4. Uruchom demo (jeśli samo się automatycznie nie instaluje z TEMPa). 5. Po zainstalowaniu dema przywróć katalog TEMP w Windows (no i usuń niepotrzebne już pliki z roboczego katalogu z demem).

Uwaga 2: Jeśli demo nie działa, podając jako powód brak jakiegokolwiek pliku typu .DLL - to nie jest (zwykle) to jego wina. To w Twym komputerze brak tego pliku. Musisz po prostu odkopiować go od kolegi, u którego to demo działa - i po sprawie (szukaj w katalogu Windows/System).

Uwaga 3: Na końcu "Zawartości" umieszczono porady dla mających problemy z poprzednim demem Aliens vs Predator oraz z grami GT Racing 97 i Alone 3.

Kolekcja CDA nr 9

Zgodnie z zapowiedzią dajemy w tym numerze bijatykę o nazwie:

Dużo więcej o grze FX Fighter Turbo, w tym kompletną instrukcję obsługi możecie znaleźć w marcowym Action Plusie! Tamże zresztą (tj. w piśmie Action Plus) zamieściliśmy również pełną instrukcję do innej gry z Kolekcji CDA - Motormasha.

GTE Entertainment

Gra pochodzi z początków roku 1997, co niestety widać już po jej grafice. Ta zaś, hmmm.... no Virtua Fighter ani MK4 to na pewno nie jest, co do tego nie ma żadnych wątpliwości. No, ale jeśli lubicie gry karate, to dobrze przecież mieć w swoich zbiorach taki - legalny i w pełnej wersji - egzemplarz... Zresztą powiedzmy sobie szczerze, że wcześniejsze MK też nie olśniewały grafiką i jakoś nikt nie narzekał i nie narzeka. ;)

BTW: widzieliśmy tę grę w pewnym wrocławskim sklepie za skromne... 99 zł. Tu macie ją za darmo. Warto czasem o tym pamiętać. ;) A tak się składa, że póki co, jest to jedyna dostępna do zamieszczenia na CD gra karate, za której licencję nie trzeba płacić kwot liczonych w wielu dziesiątkach tysięcy "zielonych". Tym niemniej postaramy się jeszcze zdobyć coś dla fanów okładania się rękami i nogami.

UWAGA: MUSISZ przestawić swój Windows w tryb 256-kolorów, inaczej gra nie będzie chciała się uruchomić po instalacji. Ta zaś zajmuje nie więcej niż 70 Mb (a jak ktoś się uprze, to i na 20 się zmieści). Po zainstalowaniu (poprzez setup.exe) gry radzimy zrestartować system. Grę sugerujemy odpalać z paska zadań, a już szczególnie gdy posiadacie Virge - sami zobaczycie czemu (bez strachu, to raczej przyjemna niespodzianka).

Klawiszologia

Gracz 1	Gracz 2	
Q -kick	P -kick	(kopnięcie)
A -jump	L -jump	(skok)
Z -duck	, -duck	(kucnięcie)
X -retreat	M -retreat	(wycofywanie się)
C -attack	N -attack	(atak)
V -punch	B -punch	(uderzenie)

Możliwe (a nawet wskazane) jest też sterowanie joypadem.

Naturalnie istnieje masa kombinacji klawiszy, które dają rozmaite dodatkowe działania (z kombosami włącznie). Zwracamy uwagę, że sporo klawiszy ma jakby podwójne funkcje - tj. dają inne efekty w zależności od tego, czy naciskamy je jednokrotnie czy też trzymamy wciśnięte przez dłuższy czas. Dużo też zależy od tego, czy np. naciśniemy dwa (i trzy) klawisze naraz czy też w określonej kolejności. Ale do tego dojdźcie już metodą eksperymentów; niestety, spis ciosów w instrukcji tyczy się tylko joypada; gdy znajdziemy jakiś opis na klawiaturę, wrzucimy go na CD.

•Podstawowe kombinacje:

Attack + Jump	= skok naprzód
Retreat + Jump	= skok wstecz
Attack + Duck	= kucnięcie podczas ataku
Retreat + Duck	= kucnięcie przy wycofywaniu się
Duck + Attack (lub Retreat) + Kick	= roll left/right

•Inne klawisze w grze

Gracz 1	Gracz 2	Funkcja
F1	F3	poziom detalizmu
F2	F4	jakość tekstur
F5	-	tekstury ringu (zmiana)
F6	-	tła włączone/wyłączone
F12	-	pauza

Opcje walki: Turniej, Endurance Mode. 11 aren, 11 przeciwników. Możliwa jest gra w sieci (IPX i przez modem).

Wymagania minimalne: P-60, 8 Mb Ram, W'95, 25 Mb na HDD, SB lub kompatybilna karta muzyczna, SVGA 256-kolorów, CDx2
Sugerowane: P-133, 16 Mb Ram, Cdx4, 70 Mb na HDD.

ZAWARTOŚĆ COVER CD

CD-ACTION Kolekcja Gier*

1998

Lipiec
- Timeshock
- extra pinball

Sierpień
- F/A 18 Hornet 3.0
- symulator odrzutowca(**)

Wrzesień
- Eastern Front
- turowa strategia z II wojny

Październik
- Flying Corps
- symulacja myśliwca w I wojnie (**)

Listopad
- Alone int the Dark 3
- przygodówka 3D

Grudzień
- GT Racing'97
- rajdy samochodowe

1999

Styczeń
- Prisoner of Ice
- przygodówka na motywach prozy Lovecrafta

Luty
- Motor Mash
- zręcznościowe wyścigi samochodów (**)

Marzec
- FX Fighter Turbo - gra karate (**)

(*) Dotyczy TYLKO całokompaktowych wersji gier. Jednak ponadto pojawiło się też - od grudnia '97 - sporo pełnych gier nie zajmujących całego CD (np. Battlecruiser 3000AD, Kajko i Kokosz, Franko, Empire Soccer, Pacific Islands, Navy Strike, Polanie itp, itd).

(**) - instrukcja po polsku w Action Plus

Dead Reckoning

(GoldTree)

Taka dość typowa gierka łącząca zręcznościową symulację lotu + grzanie we wrogów (jak np. Incoming, G-Police itp.). Tyle tylko, że walczy się w rundach na specyficznej arenie i można korzystać z pomocy skrzydłowych. Demo udostępnia dwa levele, 1 wingmana i 1 typ statku, perspektywa FPP lub TPP. Zainstalowana wersja potrzebuje około 70 Mb (a przedtem też ok. 70 Mb na depakowanie się na HDD z CD). Więcej porad w dokumentacji dema.

Uwaga: Najlepiej dać "custom" i start game.

Wymagania: P166, 16MB RAM, Win95/98, DirectX

ALIENS VERSUS PREDATOR

(EA)

Predator Demo

Tylko u NAS!!!

Zapowiadana druga część znakomitej gry FPP. Dziś możemy wcielić się w PREDATORA. Wykończ ludzi i Obcych, za pomocą m.in. swej słynnej włóczni, naramiennego działka i ostrych jak brzytwa metalowych szponów. A jeśli będą się bronić lepiej niż przewidywałeś - masz apteczkę. ;) Więcej o ekwipunku Predatora w dokumentacji dema. To zaś wymaga 50 Mb na HDD.

Uwaga: Tu również - tak jak poprzednio - gdy komputer zacznie przy instalacji marudzić coś o defragmentacji dysku, wybierzcie NO, inaczej demko nie będzie chciało się instalować.

Klawiszologia:

Kursory
W górę - naprzód
W dół - wstecz
W lewo - strafing w lewo
W prawo - strafing w prawo

A - patrz w górę
Z - i w dół
S - centrowanie obrazu
Lewy SHIFT - krok po kroczku (z odpowiednim kursorem)
Prawy SHIFT - skok
Spacja - akcja
Q/W - kolejne bronie
PAGEUP - zoom obrazu
PAGEDOWN - unzoom
L - tryby widzenia

Wymagania: P200, 32Mb Ram, akcelerator, DirectX 6

Quest for Glory V: Dragon Fire

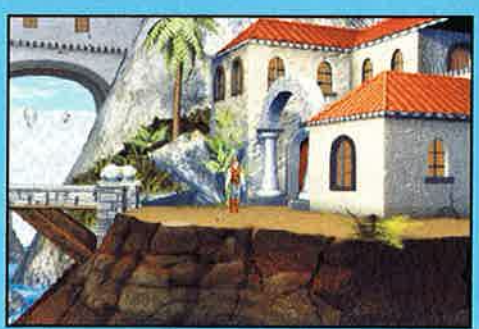
(Sierra On-Line)

Quest for Glory V: Dragon Fire to połączenie RPG i adventure (recenzja w tym CDA). W demie musisz m.in. zinfiltrować fortecę na wyspie Sifnos i pokonać armię najemników. Zapowiada się ciężki dzień... Demo potrzebuje około 73 Mb na HDD.

Klawiszologia:

Walka
F - atak
D- obrona
G- fireball
C- wyjście z trybu walki
Kursory - wiadomo
Shift + górny kursor - bieg

Więcej - w dokumentacji dema.



Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95, DirectX 5 lub wyższy

Guardian of Darkness

(Cryo)

Jak już ostatnio stało się regułą, Cryo zaskakuje nas grą, którą właściwie trudno zdefiniować. Przygodówka w 3D? Gra akcji? RPG? Zasadniczo wszystkiego po trochu. A o tym, że Cryo to francuska firma, przekonacie się namacalnie, widząc menu i dokumentację w tym języku... Na szczęście gra nie jest nadmiernie skomplikowana w obsłudze, więc grać można bez większych problemów. Inna rzecz, że wymaga 105 Mb na HDD!

Wymagania sprzętowe: P166, 32Mb Ram, Win95/98

Excessive Speed

(Chaos Works)

Gra (recenzja w tym nr CDA) symulująca wyścigi samochodów - ale w 2D i ze sporą ilością elementów gier akcji. Można nawet grać w 4 naraz na jednym ekranie! Demo zawiera 2 samochody i 1 tor, umożliwia też grę w trybie multiplayer. Trzeba na to 19 Mb na HDD.

Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95/98/NT, DirectX

Remington Top Shot

(Head Games Publishing)

Symulator... no, czego... strzelania! Do wyboru 3 typy realnie istniejącej broni, z uwzględnieniem ich właściwości balistycznych, wpływu wiatru itp. na celność strzału, w połączeniu z (m.in.) grą typu Virtua Cop. Warte uwagi! 13 Mb na HDD.

Wymagania: P100, 8MB RAM, Win95/98, DirectX 5

ZAWARTOŚĆ COVER CD

The Elder Scrolls Adventures: Redguard

(Bethesda)

Przygodówka, niedawno opisywana w CDA, z elementami gry akcji, osadzona w świecie Elder Scrolls. Pojedynki na białą broń itd. W demku będziecie mogli przećwiczyć swe umiejętności walki mieczem... Radzimy dokładnie poczytać dokumentację itp. Ogólnie wszystko zajmuje tu sporo czasu (łącznie z dogrywaniem się dema...).

Klawiszologia

ESC- menu
CTRL- w zależności od trybu: atak mieczem, aktywacja obiektu, rozpoczęcie rozmowy
ALT + kursory- widoki
ALT- obrona mieczem
Spacja- skok
Lewy SHIFT + kursory - chodzenie
S- miecz
I- inventory
< lub > - przeglądanie przedmiotów
L- logbook
M- mapa (jeśli ją masz...)
H- używanie magicznego napoju
TAB- walk mode On/Off
F1- Version Info
F2- Save Menu
F3- Load Menu
F4- Display Menu
F5- Sound Menu
F6- Controls Menu
F7- Auto-Defend Mode On/Off
F9- Quicksave

Uwagi: Jeśli masz kartę 3Dfx i demo mimo wszystko nie działa - najprawdopodobniej masz po prostu zdezaktualizowane (tj. nie tak nowe jak trzeba) sterowniki do akceleratora... Ta gra również depakuje się do TEMPa.

Wymagania: P166, 32MB RAM, Win95, karta z 3Dfx

Close Combat III

(Microsoft)

Trzecia część wspaniałego cyklu Close Combat zadowoli tak fanów RTS, jak i ortodoksyjnych strategów (recenzja w numerze). Wspaniały symulator oddziału żołnierzy! Tym razem działamy na froncie wschodnim. Demo potrzebuje około 105 Mb na HDD (!) i oferuje nam jedną bitwę - pod Kurskiem. Polecamy!!! Dużo o demie - w dokumentacji.

Wymagania: P133, 32MB RAM, Win95/98, DirectX 6

Gruntz

(Monolith)

Właściwie trudno dokładnie zdefiniować rodzaj tej gry. Można ją nazwać RTSem (od biedy), zręcznościówką (ale wymagającą myślenia) itp. Po prostu sami zobaczcie, i tyle. ;) Demko zawiera 4 levele treningowe i 2 levele dla single-playera, jak również umożliwia grę w sieci. A wszystko na 45 Mb HDD.

Klawiszologia:

F1	help		
F2	save Game	Ctrl-M	muzyka On/Off
F3	load Game	Ctrl-S	sfx On/Off
F5	quick Save	Ctrl-V	voice On/Off
F8	quick Load	Y	użyj zabawki

Więcej - w dokumentacji.

Wymagania: P90, 16MB RAM, 2MB SVGA, Win95/98, DirectX 6

Resident Evil 2

(Capcom)

UWAGA: GRA ZAWIERA ELEMENTY PRZEMOCY I OKRUCIEŃSTWA. MŁODSI WIEKIEM GRACZE POWINNI GRAĆ POD KONTROLĄ RODZICÓW.

I oto jest - wyczekiwane demo horroru w 3D. Więcej broni, więcej mutantów, więcej grozy! Zagraj... i przeżyj, jeśli zdołasz! Wcielasz się w skórę Leona Kennedy'ego, 21-letniego początkującego oficera policji. Od razu trafia na chmary zombies... Potrzeba na to 82 Mb na HDD.

Uwaga: Jeśli masz jakieś problemy z demem (uruchomieniem), kliknij na "Leonu.exe" w katalogu "Regist". Powinno pomóc.

Klawiszologia:

C Klawisze numeryczne

8/2/4/6	- sterowanie	Z	- menu
V	- cancel	F4	- menu
A	- mapa	F5	- opcje
X	- broń	F7/F8	- zmiana rozdzielczości
C	- akcja	PrintScrn	- zgrywa ekran do Program files/CAPCOM/RESIDENT EVIL2
Więcej	- w dokumentacji.		

Wymagania: P166 (Pentium 133 z akceleratorem), 24MB RAM, Win95/98, DirectX 6

Bzzz 2

Starsi stażem czytelnicy CDA pamiętają pewnie pierwszą część tej gry, z głodną żabą w roli głównej. Ci młodsi mogą po prostu pograć sobie w drugą część tej zabawnej gierki. Zajmuje ona naprawdę symboliczną ilość (bo rzędu 1 Mb) na HDD, ale zabawa jest całkiem niezła.

Wymagania: PC z W'95 i 16 Mb Ram

NBA Live 99

(EA Sports)

Sam tytuł mówi już wszystko fanom kosza. Demo oferuje 3 minuty gry pomiędzy zespolami "all stars" ze Wschodu i z Zachodu. Spory realizm - ale także prostsza wersja (Arcade Mode) dla mniej zaawansowanych "jordanów". ;) 38 Mb na HDD. Klawiszologia jest definiowalna, a defaultowe ustawienia macie w dokumentacji dema.

Uwaga: Gra wstępnie depakuje się do katalogu Temp w Windows na C. Stąd ważne jest, by było na nim te 40-50 Mb wolnego miejsca...

Wymagania: P166, 16MB RAM, Win95/98, DirectX

World League Soccer '99

(Silicon Dreams)

Heh - autorzy dema zrobili nam niespodziankę i możemy grać Polakami przeciwko Anglii! Miłe. ;) Motion capture, możliwość gry w 4 na jednym PC-cie... Fani piłki nożnej - nie przegapcie tej okazji! 35 Mb na HDD.

Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95/98, DirectX

Pro Pinball: Big Race USA

(Empire Interactive)

Pinball i wyścigi samochodowe w jednym; mieszanka piorunująca i ekscytująca! 38 Mb na HDD. W sumie wciągające i sympatyczne. ;)

Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95/98/NT4.0, DirectX

VIRTUAL POOL 2

(VR Sports)

Symulator klasycznego bilarda o sporym poziomie realizmu. Demo oferuje jedną 4-bilową gierkę. 7 Mb na HDD. Pełna klawiszologia (dość obszerna) w dokumentacji.

Wymagania: Pentium, 8MB RAM, Win 95, DirectX

Masz problem z...

Aliens Vs Predator (Marine Demo CDA 2/99)

Jeśli demko zawiesza ci się podczas doczytywania etapu, spróbuj zastosować jedną z 2 metod (obie wykazały swoją skuteczność):

1. Przekopiuj demo z CD na HDD, tam je dopiero rozpakuj i zainstaluj.

2. J/w, ale po rozpakowaniu dema NIE INSTALUJ go, a od razu odpal!

Gwarantujemy, że w większości wypadków jedna z tych metod poskutkuje!

GT Racing'97 (12/98)

Nie możesz zainstalować gry, komputer nie widzi CDka w napędzie itp?

Włóż CD PRZED odpaleniem systemu i dopiero wtedy włącz komputer. Powinno pomóc.

Alone in the Dark 3 (11/98)

Jako samozwańczy ekspert od Alone in the Dark III podaję klawiszologię:

strzałki kierunkowe - poruszanie się, strzałka do góry (dwa razy szybko) - bieganie (tu mogą wystąpić pewne problemy, więc odsyłam do mojego tekstu z CD-Action 01/99, czwarta strona),
ENTER - menu wyboru akcji oraz przedmiotów,
ACTION
OPEN/SEARCH - otwieranie/ szukanie (uaktywnienie w grze SPACJA),
FIGHT - walka (w grze SPACJA + strzałki kierunkowe, PageUp, Delete, End itp.),
PUSH - pchanie przedmiotów (w grze SPACJA, patrz także tekst w 01/99),
JUMP - skakanie (SPACJA), opcja pojawia się tylko w niektórych lokacjach!!!).

Jeżeli wybierzemy przedmiot, to mamy:

USE - używanie,
THROW - rzucanie (ważne, niektóre przedmioty można rozbić),
DROP/PUT - położenie na ziemi.

Jeżeli wybierzemy broń, to aby ją użyć, trzymamy SPACJĘ. Strzałki na bok: celowanie, strzałka do góry: strzał.

Przemyslaw "TIGES" Ostrowski.

Commandos: Beyond the Call of Duty

(Eidos Interactive)

I znowu demo, którego chyba nie trzeba objaśniać? Kto w końcu chociaż nie słyszał o Commandosach? (no dobra - to symulator działania komandosów w czasach II wojny). Tu macie demko packa z misjami. Potrzebuje 36 Mb na HDD.

Demo nie działa pod Windows NT.

Klawiszologia:

F1	help
P	pauza
+/-	zoom/unzoom
*	normal view (na klawiaturze numerycznej)
Ctrl + S	quick Save
Ctrl + L	quick Load
Print Screen	screen shot
A	odpal bombę
B	podłóż bombę
C	padnij!
E	granat
F	łopatka
G	pistolet
H	weź przedmiot
K	apteczka
L	śmiertelny zastrzyk (Spooky)
M	submachine gun
R	sniper rifle
S	powstań (anuluje "padnij")
Y	rzuć kamień
X	nóż

Więcej - w dokumentacji dema.

Wymagania: P166, 32MB RAM, Win95, DirectX

TOCA 2: Touring Cars

(Codemasters)

Świetna samochodówka. 3 okrążenia w "single race" na Hondzie lub Fordzie. Spore możliwości konfiguracji gry. Obsługuje urządzenia (w tym pedały) z Force Feedbackiem. Obsługuje akceleratory: 3Dfx Voodoo Graphics, Rush, Banshee, 2 3D Labs Permedia 2 ATI Rage Pro Intel i740 Matrox G200, G100, MGA 1064, 1164, 2164 (Mystique, Millenium II) Nvidia Riva 128, ZX,TNT Rendition V2xxx S3 Savage 3D (tu wymagane sterowniki w wersji nie niższej niż 6.13.09). Do tego 37 Mb na HDD.

Wymagania: P166, 16MB RAM, Win95/98, DirectX 6

Indeks dem

- Aliens vs Predator - Predator demo
- Bzzz 2 Tylko z NASH!
- Close Combat III
- Commandos: Beyond the Call of Duty
- Dead Reckoning
- Excessive Speed
- FX FIGHTER TURBO
- Gruntz
- Guardian of Darkness
- NBA Live 99
- Pro Pinball: Big Race USA
- Quest for Glory V: Dragon Fire
- Redguard (The Elder Scrolls Adventures)
- Remington Top Shot
- Resident Evil 2
- TOCA 2: Touring Cars
- Virtual Pool 2
- World League Soccer '99

Programy

- Future Beat 3D - zabaw się w kompozytora muzyki techno (mniej więcej ;))!
- Sylaba - Netscape po polsku... (mniej więcej ;))).
- DirectX Win95 - DirectX 6.0 pod W'95. Jeśli nie masz jeszcze, to zainstaluj, by dema chciały działać.
- DirectX Win98 - j/w ale dla Windows'98.
- Katalog CD 1.52 - kataloguje płyty CD.
- Prof. Klaus. Gramatyka - edukacja dla najmłodszych (ale czy tylko dla nich? ;)).
- Magic Trainer Creator - program do tworzenia trainerów. Kurs obsługi w Action Plus.
- McAffe Virus Scan v4.0.2 - najnowsza wersja znakomitego anty-wirusa. Zainstaluj!
- FreeZip - program do archiwizacji plików.
- Duży Lotek v4.5 - kto marzy o "miliard w sobotę, miliard..." to może się tym bawić.
- PitPad 2 - polski edytor tekstu - nowa wersja, nowe możliwości! Może zastąpić Notatnik w Windows.
- Pol2Pol - program służący do konwersji polskich znaków diakrytycznych w większości obowiązujących standardów.
- Leksykon Komputerowy - polska encyklopedia terminów komputerowych. Zajrzyjcie koniecznie! Warto!
- Protector Plus Anti-Virus - i jeszcze jeden antywirus (ich nigdy nie jest za dużo).
- Pulse - bardzo ladny player.

EXTRAS

- Quake Duke Unreal - jak zawsze, coś dla fanów gier FPP: nowe levele, użytki itp.
- Scena - stuff ze sceny komputerowej (dema, grafiki, muzyka itp.). Warto obejrzeć i posłuchać. Około 30 Mb.
- Bonus1 - ikony, MIDy, tapety, programy pod W'95, screen-savery, Hypersnap (rewelacyjny ściągacz screenów z gier!), theme-packi, ciekawe użytki pod W'95 itd.
- Bonus2 - raj gracza. Tipsy, trainery, edytory, nowe levele do różnych gier itp.

CHCESZ ZASZALEĆ... CHCESZ SIĘ WYŻYĆ... SIĘGNIJ PO...

GET MEDIEVAL

49.95

MONOLITH PRODUCTIONS

... wkrótce w sprzedaży!

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

TopWare INTERACTIVE

el.: (033) 81 30 318, fax: (033) 81 30 304, www.topware.pl; sprzedaż wysyłkowa: tel.: (0195) 412 739, email: listy@maria.com.pl

Zupełnie Nowe!

• Przepraszamy firmę Maria (37-310 Nowa Sarzyna, ul. Chopina 1, Numer telefonu: 0195-412-739) za to, że w lutym błędnie podaliśmy nazwę dystrybutora gry Vulture. Nie jest nim firma TopWare, a właśnie wyżej wymieniona Maria. Gra Vulture zapowiada się bardzo interesująco i miejmy nadzieję, że niebawem trafi do sprzedaży.

• OSTRZEGAMY!

Po sieci krążą ostatnio rozmaite "konie trojańskie", czyli programy, które udając rozmaite użytki etc., mogą wam sporo namieszać w komputerach (np. pozwolić na jego penetrację przez wścibskiego hackera). Zatem jeśli ktoś zaoferuje wam sam z siebie, że podrzuci wam np. "picture.exe" czy "soft.exe" albo "napisaną przeze mnie grę sieciową" (sami trafiliśmy na takiego "przyjemniaczka") - to nie radzę się polakomić (a jeśli już, to odpalać dopiero po wyjściu z sieci). No i testować takie downloady antywirusami!

• RUNY NA UNREALU

Rune to gra 3D, tworzona przez Epic Games i Human Head Studios, osadzona w świecie wikingów i skandynawskiej mitologii. Jej szkieletem będzie engine Unreala, zaś sama gra pojawi się dopiero w roku 2000 (ale to brzmi!).

• TEAM FORTRESS CLASSIC

Ta boska konwersja Quake (każdy, kto pograł w mutliplaju w TF, na pewno się z tym zgodzi) będzie przeniesiona na Half-Life! Co więcej, Valve ogłasza, że będzie ona zupełnie za darmo! Woow! A oto znajoma (grającym w TF) mapka już w wersji "półżyciowej". ;)

• GWIAZDY W GRACH

Crystal Dynamics namówiło niejakiego Richard Roundtree do odegrania głównej roli w ich grze - Heartless. Prawdę powiedziawszy, nie kojarzymy kto to taki, ten Richard R. Nie kojarzyliśmy też Marliece Andrady, która z kolei będzie się udzielała wokalnie w GEX 3: Deep Cover Gecko. Dopiero ludzie światowi poinformowali nas, że ta pani jest tzw. playmate (czyli panienką z rozkładówki) w Playboyu. Hm, osobiście zamiast słuchać jej głosu, wolelibyśmy pooglądać jej... che che... inne atuty. No, ale lepszy głos niż nic...

• MISTYCZNA KOMPILACJA

Nazywa się Age of Mist i - jak nietrudno się domyślić - jest składanką z Mystem oraz Rivenem w środku.

Rollcage

Nie ma chyba dziś gracza, który narzekałby na niedobór gier "wyścigowych" - jest ich naprawdę sporo, ale większość z nich ma jedną wspólną wadę - są najczęściej mocno związane z rzeczywistością. To znaczy, że oprócz chlubnych wyjątków, jak np. Carmageddon, komputerowe wyścigi rzadko wybiegają w przyszłość. Dlaczego tak się dzieje, nie wiem, przecież tworząc grę osadzoną w przyszłości, czy w całkiem innej czasoprzestrzeni, autorzy mają praktycznie nieograniczone pole do popisu. Może nie ma zapotrzebowania na takie tytuły?

YASIU

Chyba jednak nie - ostatnio mój redakcyjny komputer stał się "nosicielem" nowej produkcji firmy Psygnosis noszącej tytuł Rollcage. Sam tytuł nic mi nie mówił o charakterze gry, ale już pierwsze minuty po jej odpaleniu sprawiły, że zapiąłem pasy, zacisnąłem zęby i ruszyłem do przodu w bezwzględnym, szybkim i całkowicie odjechanym wyścigu po... No, w sumie nie wiem po co, bo wersja gry, na postawie której powstał ten tekst to jeszcze nie to, co zobaczą gracze po oficjalnej premierze, ale znów nie zmieni się aż tak wiele, więc mogę podzielić się swoimi wrażeniami - naprawdę entuzjastycznymi.

Pierwsza rzecz po uruchomieniu gry to oczywiście intro. Dynamiczne, kolorowe - po prostu miód dla oczu. Dzięki niemu właśnie dowiedziałem się, co czeka mnie dalej. Przede wszystkim szybkość, potem duża ilość fajerwerków graficznych, no i oczywiście dobra zabawa, ale trochę się rozpędziłem. Rollcage to gra, dzięki której gracz będzie miał okazję wziąć udział w wyścigu i to wyścigu nie byle jakim. Pierwsza ciekawa rzecz to pojazdy, jakie będą się ścigały. Patrząc na nie, można odnieść wrażenie, że to tylko podwozie z doczepionymi kołami. Ale to nie to - koła są większe od całego pojazdu po to, żeby można było nim jeździć, nie martwiąc się zbytnio, gdzie jest góra, a gdzie dół. Wprawdzie nie wiem, jak czuje się kierowca prowadzący samochód wisząc głową w dół, ale to przecież nieważne. I tak podczas wyścigu dół zamienia się z górą (i vice versa) tak często, że w sumie już po kilku sekundach nie wiadomo co jest co. A to jest właśnie kolejna ciekawa rzecz - widowiskowość wyścigu. Auta są bardzo

zwrotne i szybkie, a trasy niby proste, ale w rzeczywistości pozwalające na wykonywanie całkiem skomplikowanych akrobacji. W sumie dużą część każdego wyścigu spędza się jadąc po ścianach, robiąc beczkę w powietrzu czy np. jadąc po suficie tunelu. Czysty odlot, szczególnie że wszystko to okraszone jest naprawdę fenomenalną grafiką pełną, jak już wspomniałem, różnego rodzaju fajerwerków.

W ogóle oprawa audiowizualna Rollcage'a stoi na naprawdę mistrzowskim poziomie. Po pierwsze engine jest tak szybki jak wymaga tego gra. Dzięki temu wrażenie prędkości jest naprawdę niesamowite. Do tego smaczki w rodzaju pięknych wybuchów, dymu z palonych opon, iskier itp. Mi osobiście spodobał się jeden efekt - po złapaniu jednej ze znajdziek z ekranem zaczynają dziać się takie rzeczy, że początkowo miałem wątpliwości, czy ktoś nie dodał mi do zapiekanki zjedzonej wcześniej jakichś grzybków. ;)

Dźwięki towarzyszące grze również są pierwszorzędne - ryk silników, wybuchy, zderzenia. Wszystko na fenomenalnym poziomie głaszczącym ucho każdego miłośnika takich odgłosów. Właśnie - wspomniałem o znajdźkach... Na trasach wala się ich dosłownie setki i każda robi co innego. Głównie pozwalają naszemu samochodowi na wystrzelenie czegoś, a strzela się najczęściej do budynków stojących kolo trasy. Po co? A nuż ktoś zostanie przygnieciony, a ty przemkniesz obok niego, mijając o włos zabójczy ciężar, który go przygniótł... :)

Na koniec wspomnę jeszcze o rzeczach bardziej przyziemnych, a które również są ważne. Tak więc Rollcage będzie nam pozwalał na kilka trybów rozgrywki, jak practice, time attack, league i inne. Gracz będzie mógł wcielić się w postać jednego z ośmiu kierowców, a co za tym idzie - będzie miał do czynienia z innym samochodem. Reszta przeciwników oczywiście stanie przeciwko nam i muszę powiedzieć, że są nieźli - po pierwsze każdy ma inną osobowość, a po drugie - samochód, którego zalety wykorzystuje jak najlepiej. Nie zabraknie też multiplayera i zapewne jeszcze kilku rzeczy, których w tak wczesnej wersji jeszcze nie umieszczono. Dość istotną rzeczą będącą jeszcze jednym plusem (jakby było ich mało) jest to, że nawet tak wczesna wersja działa bezproblemowo - ale to Psygnosis, który najczęściej traktuje graczy poważnie.

Teraz pozostaje nam tylko czekać - ja ze swojej strony mogę powiedzieć, że Rollcage znajdzie miejsce na mojej półce z grami, gdzie na razie stoją tylko Quake I, Commandos, Descent Freespace i Doom. :) ■

Rollcage
Psygnosis

Druga wojna plastikowych ludzi

Być może obdarzeni lepszą pamięcią czytelnicy CDA pamiętają jeszcze recenzowaną na łamach naszej gazety grę Army Men? Tak, to ten klon słynnego w swoim czasie Cannon Fodder, w którym dowodziliśmy w czasie rzeczywistym oddziałem plastikowych żołnierzy, czołgów itp. Gra była o tyle przyjemna, że doczekała się swego sequela.

UGLY JOE

Army Men 2 zasadniczo nie różni się zbytnio od swego poprzednika - nadal jest to mocno zręcznościowa symulacja plastykowych żołnierzy w konwencji RTS. Tym razem jednak mamy cztery frakcje: Zielonych, Błękitnych, Szarych i imperialistów z Tan. W momencie rozpoczęcia gry panuje między nimi chwiejna równowaga; zatem wybór strony walki nie ma tu większego znaczenia. Podobnie jak w pierwszej części, największą troską gracza będzie stały niedobór amunicji,

która można odnawiać kolekcjonując rozmaite "znajdźki" obficie rozsiane na ekranie (w ten sam sposób można też będzie zdobywać nową broń). Nadal też będziemy mieli pod swoją komendą dzielnego Sierżanta (Sarge), który jako jedyny z naszych żołnierzy będzie w stanie obsługiwać pewne rodzaje broni i pojazdów.

Poprawiono za to interfejs - jest teraz dużo bardziej intuicyjny i prostszy w obsłudze (kto pamięta Army Men, ten wie, że sterowanie było tam nieco udziwnione). Naturalnie, dodano nieco nowej broni - ale nie ma tu jakichś godnych wzmianki innowacji. Może poza jedną: puszką aerozolu, którą można zastosować jako miotacz... napalmu. Hmmm. Warto też wspomnieć, że pojawi-

ła się opcja kamuflażu dla żołnierzy. Autorzy starali się też spojrzeć na swą grę z większym niż poprzednio dystansem, stąd sporo elementów "plastikowego humoru" - cokolwiek by to miało znaczyć. Zmianie na lepsze ma też ulec AI wroga. Dodano także wzrost doświadczenia naszych ludzi w miarę zaliczania kolejnych misji. Trudno

mi dziś powiedzieć, czy znaczącej zmianie ulegną założenia misji - w każdym razie oprócz klasycznej już dewastacji wrogich baz i ludzi (i obronie swoich siedzib), będziecie zmuszeni m.in. do ataków z zasadzki i eskortowania - tak swoich "szych", jak i wziętych do niewoli jeńców. I to niekiedy w bardzo oryginalnych miejscach (np. w kuchni czy dziecięcym pokoju), choć naturalnie nie braknie typowych lokacji: dżungli czy pustyni.

Nie pamiętam dokładnie, jak wyglądał multiplayer w AM 1. W "dwójce" jest on dostępny dla 1-4 ludzi, m.in. w trybach: Capture the Flag, Deathmatch

i King of the Hill. Poprawiono też efekty dźwiękowe i muzykę, mówiąc konkretniej - będzie ona ściśle powiązana z aktualną sytuacją na ekranie, pointując co ważniejsze wydarzenia odpowiednio klimatycznymi tematami. Kilka uwag na temat wymagań sprzętowych: gra powinna bez problemu działać na pozbawionym akceleratora P-133 wyposażonym w 16 Mb Ram i Cdx4. Premiera - już wkrótce, prawdopodobnie późną wiosną tego roku. ■

Army Men 2
3DO

Zupełnie Nowe!

• GALAXY OF ARCADE

To nowy pomysł RomTecha. Seria ma zawierać rozmaite gry arcade: Galactic Invasion, 3D Maze Man: Winter Wonderland, 3D Ms. Maze: Tropical Adventures, Tunnel Blaster i 3D Astro Blaster.

• PC COIN-UP

Ferris Productions, Inc. - producent automatów coin-up (to te, które stoją w rozmaitych salonach gier), zamierza skonwertować na owe ustrojstwa gry Activision i Blue Byte. Niestety, nie wiemy, jakie i kiedy.

• NOWY 3DFX

Pojawiły się plotki, że 3Dfx Interactive szykuje nowy akcelerator grafiki o nazwie Rampage. Ponoć ma on wykorzystywać technologię AGP. Ciekawe czy to kolejna nazwa Avengera, czy jeszcze inna karta rodem z 3Dfx?

• NOCTURNE

Gierka łączy elementy fantasy i filmów typu X-files. Jesteś członkiem zespołu badającego nadnaturalne zjawiska (brzmi znajomo, prawda?) i oto okazuje się, że nagle pojawiają się w naszym świecie wampiry, wilkołaki, zombie... Skąd? - a to już sam będziesz musiał odkryć...

• FLIGHT UMLIMITED 3

Kto z maniaków symulacji lotu (nie militarnych) nie zna gry Flight Unlimited? Looking Glass pracuje ostro nad jego trzecią odsłoną. I pewnie, jak za każdym razem, powali ona graczy na kolana.

• SEVEN KINGDOMS 2

Interactive Magic uchyla rąbka tajemnicy - i zdradza, że sequel Siedmiu Królestw będzie rozbudowany o elementy mistyczne i RPG, choć nadal będzie to (trudny bo trudny) RTS.

• SIERRA SOBIE DORABIA

Wydając zestawy starszych gier po całkiem przyzwoitych cenach. W planach są: Gabriel Knight Collector's Edition (2 części Gabriela + preview trzeciej części, NASCAR Racing, Hoyle Solitaire oraz You Don't Know Jack); Sierra's Quest Series: Volume 1 (King's Quest VII: The Princeless Bride, Police Quest SWAT, Space Quest 6: The Final Frontier oraz Quest for Glory IV: Shadows of Darkness); Darkness: The Supernatural Collection (Shivers, Lighthouse oraz Amber). Ponadto: Game Pack for Windows 98 (Sierra Sports Golf Pro 98,

Zupełnie Nowe!

You Don't Know Jack Volume 2, 3D Ultra Pinball: The Lost Continent oraz Hoyle Poker). Posiadaczy 486 ucieszy 486 Pack: (3D Ultra Pinball, Hoyle Classic Games, You Don't Know Jack oraz Trophy Bass). A dla miłośników policji przygotowano Police Quest: SWAT Force Pack: (Police Quest: SWAT, Police Quest: SWAT 2). Cena za najdroższy (ostatni) zestaw nie przekracza 50$, a inne packi kosztują nieraz nawet 50% tej ceny...

• ULTIMA ONLINE: THE SECOND AGE

Czy wiecie, że dla wygody internetowych graczy w grę tę wbudowano np. automatycznego tłumacza?! Teraz Japończycy oraz ludzie posługujący się angielskim i niemieckim nie będą już mieli problemów z komunikacją - gra sama przetłumaczy wysyłane przez innych "ultimowiczów" informacje na używany przez danego gracza język! (Zresztą trwają też prace nad innymi wersjami językowymi... ciekawe czy tłumacz będzie znał polski... marzenia...) Autorzy planują, że - średnio - w grze będzie się znajdowało naraz... 12.000 graczy, nie licząc NPC. Kupując oryginał, będziesz miał już z góry opłacony miesiąc gry. A jest na to szansa (tj. na zakup tej gry w Polsce) - ponoć IPS czyni do niej ostatnie przymiarki.

• BOH TROICU LUBIT?

Twórca Fallouta, Tim Caine, pracuje już na własny rachunek. Założył firmę Troica Games LLC i majstruje kolejną grę RPG. Ale premiera nie wcześniej niż w roku 2000...

• SPÓŁA EA I FIRAXIS

Te dwie firmy dogadały się w sprawie dystrybucji gier stworzonych przez Firaxis (przypomnijmy, że to firma Sida Meiera). Pierwszą, wydaną w ramach tej umowy grą, będzie Alpha Centauri.

• POLOWY NA OCEANIE

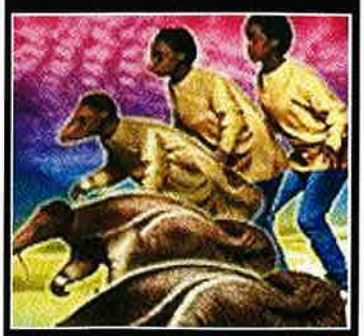
Jeśli lubisz moczyć kij w wodzie, zastanów się, czy nie zainwestować w Deep Sea Challenge, stworzony przez Expert Software. Będziesz miał okazję polować na Atlantyku, z użyciem najnowszego wędkarskiego sprzętu!

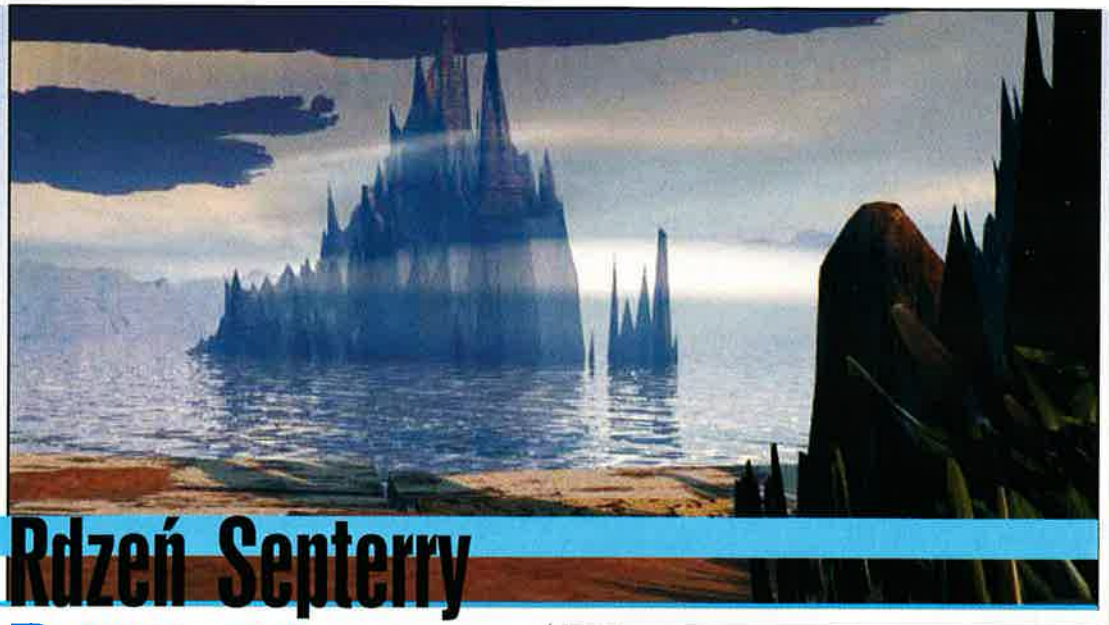
• HOYLE COLLECTIONS

Sierra Attractions oferuje, lubiącym tego typu gry, dwa nowe zestawy: Hoyle Board Games i Hoyle Card Games, zawierające w sumie 14 gier. Można grać tak solo, jak i w multiplayerze, np. na www.won.net.

• ANIMORFY

Animorfy to 5 popularnych w USA osobników, którzy mogą przybierać rozmaite kształty, regularnie ratujący świat przed rozmaitymi kataklizmami. Wychodzą o nich książki w milionowych nakładach, występują w TV itp. Nic więc dziwnego, że pojawią się też na ekranach PC. Prawa do stworzenia gry z tymi postaciami zakupił GT Interactive.





Rdzeń Septerry

Popularność FF7 jest zaskakująca. I o ile potrafię zrozumieć argumenty mówiące, że to najlepsze, najobszerniejsze, najbardziej nieliniowe Comp-Role-Playing, o jakim słyszał nasz świat, to jednak bezradnie rozkładam ręce, gdy ktoś mówi mi, że gra ta jest tak wspaniała, gdyż zrobili ją Japończycy w tym swoim przedziwnym mangowym stylu. Przyznać jednak muszę, że coś w tym chyba jest. Oczywiście nie oznacza to, że poddałem się opinii ogółu i manga zaczyna mnie urzekać (niedoczekanie!), lecz gdy słyszy się o grze robionej przez rdzennych Amerykanów, a którą również cechować będą wszystkie cechy kultury masowej kraju Kwitnącej Wiśni... Wniosek jest jeden: ta kreska bardzo zmienia ludzi...

GEM.INI

Erpegiem, o którym mowa we wstępie jest Septerra Core - Comp-Role-Playing powstający w kuźni światów Vakyrie Studios. Twórcy ci tak dalece przejęli się swoją przygodą z Chmurnym (Cloudem), że postanowili w podobnej konwencji zawrzeć własną wizję gry "z odgrywaniem roli" idealnej. Zapożyczeń i mutacji elementów znanych z FF7 pojawia się więc w SC co niemiara. Jednak to nie o nich chciałem mówić.

Znacznie ciekawsze są bowiem opowieści o świecie, w którym przeszłość łączy się z przyszłością w teraźniejszości, natura dyktuje inne prawa niż na Terrze (Ziemi), gdzie kontynenty, miast dostojnie spoczywać na oceanach, wiszą w powietrzu, gdzie bioinżynieria łączy się z naturą, i gdzie żyjący komputer niczym dobry sługa dogląda owoców pracy swego Pana. Oto Septerra! Raj i piekło w jednym. Świat żywych legend.

Legendą najważniejszą jest w każdej cywilizacji mit o genezie świata. Ta wprowadzająca nas w świat Septerry brzmi tak:

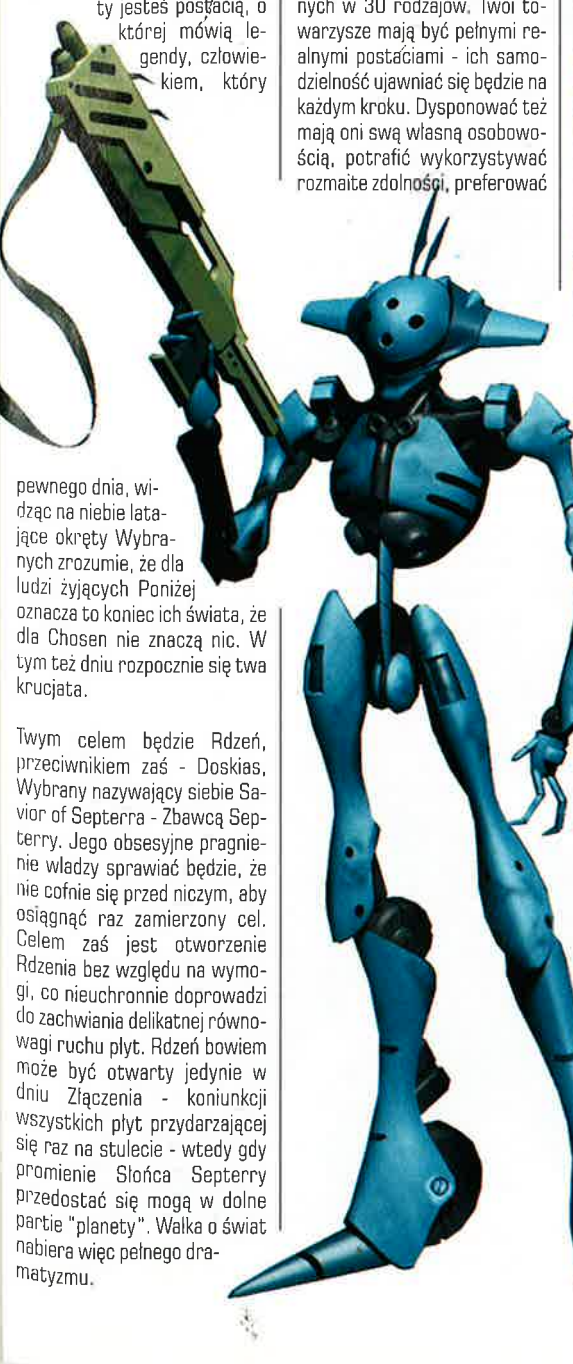
Stwórca kreując planetę i otaczające je siedem tarcz, siedem orbitujących kontynentów, umieścił w jej wnętrzu tytułowy Core - Rdzeń. Wewnątrz Rdzenia mieści się biokomputer regulujący ruch tarcz. On stworzył również 2 klucze ujawniające sekret Daru Stwórcy i prowadzące do Królestwa Raju. Pojawił się jednak również i

Ten, który negując boskość Stwórcy, porwał klucze i zawładnął mocą Królestwa. Wówczas On wysłał swojego jedynego syna na Septerrę, by odzyskał klucze z łap Złego. Syn Jego uczynił co było mu przeznaczone, lecz widząc, że ludzkość nie jest jeszcze przygotowana na moc Królestwa - ukrył Klucze. Zapowiedział jednak, że w wiele księżyców od tej chwili, gdy na Septerrę znów padnie cień, pojawi się bohater, który odzyska je, uwolni moc i uratuje planetę przed niechybną zgubą.

W ten właśnie sposób rozpoczyna się historia, której częścią staniesz się ty, graczu. Wiedzieć zaś ci trzeba, że sam

scenariusz - potraktowany bardzo skrótowo, gdyż opisujący tylko główny wątek gry - zajmuje 14 stron drobnego druku i zawiera 54.000 linii dialogowych! Historia opowiadana przez Rdzeń Septerry będzie WIELKA, nieprawdopodobnie WIELKA, większa niż ta stworzona przez Square Soft. Kim jednak jesteś ty i jaką rolę odgrywasz w tym świecie? Otóż: zewnętrzną Powłokę zamieszkują Wybrani - dekadenccy arystokraci, sami siebie określający mianem "mistrzów". Oni to właśnie odkryli Klucze i są pewni, że wszelka wiedza i wszelka potęga leżą w centrum świata. W dostaniu się do niego przeszkadzają im jednak Poniższe płyty. Tobie, drogi graczu, i tym razem nie będzie dane zakosztować luksusów ekstrawanckiego stylu życia Wybranych: jesteś zaledwie zbieraczem śmieci zrzucanych przez Chosen, żyjącym na Płycie Drugiej - tej znajdującej się pod Powłoką Wybranych. To jednak właśnie ty jesteś postacią, o której mówią legendy, człowiekiem, który pewnego dnia, widząc na niebie latające okręty Wybranych zrozumie, że dla ludzi żyjących Poniżej oznacza to koniec ich świata, że dla Chosen nie znaczą nic. W tym też dniu rozpocznie się twa krucjata.

Twym celem będzie Rdzeń, przeciwnikiem zaś - Doskias, Wybrany nazywający siebie Savior of Septerra - Zbawcą Septerry. Jego obsesyjne pragnienie władzy sprawiać będzie, że nie cofnie się przed niczym, aby osiągnąć raz zamierzony cel. Celem zaś jest otworzenie Rdzenia bez względu na wymogi, co nieuchronnie doprowadzi do zachwiania delikatnej równowagi ruchu płyt. Rdzeń bowiem może być otwarty jedynie w dniu Złączenia - koniunkcji wszystkich płyt przydarzającej się raz na stulecie - wtedy gdy promienie Słońca Septerry przedostać się mogą w dolne partie "planety". Walka o świat nabiera więc pełnego dramatyzmu.



Septerra Core ma być wyposażona w prawdziwie intuicyjny interfejs. Założeniem jest stworzenie takiego systemu obsługi gry, o którym gracz - pochłonięty samą grą - zupełnie zapomni! Świat Septerry, kolejne Płyty, jakie przemierzać będzie drużyna (do 8 osób jednocześnie) tworzyć ma ponad 200 niezwykle szczegółowych lokacji ukazanych w renderowanej, hi-resowej, 16-bitowej grafice, zamieszkany przez 130 non-player charakterów oraz niezliczone ilości wrogów podzielonych w 30 rodzajów. Twoi towarzysze mają być pełnymi realnymi postaciami - ich samodzielność ujawniać się będzie na każdym kroku. Dysponować też mają oni swą własną osobowością, potrafić wykorzystywać rozmaite zdolności, preferować określony styl walki. W ostateczności - gdy poczują się oszukiwani - nawet zdradzać.

Walka stanowiąca przecież integralną część comp-rpg opierać ma się na cyklach zegarowych - podobnie jak w FF7, lecz z ograniczeniem czasu przeznaczonego na jedną jednostkę. Konieczne stanie się więc planowanie przebiegu walki. Również i wykorzystanie drugiego czynnika "sword&magic" nawiązuje do hitu Square Soft: rolę magii odgrywają tu (dosłownie) Karty Przeznaczenia (Fate Cards). Każda z nich zawiera jeden z typowych efektów: zadawanie bądź leczenie obrażeń, zawezwanie zbroi bądź magicznego pomocnika... Kart jest łącznie w świecie Septerry 25, jednak w połączeniu z dwoma czy nawet trzema innymi obiektami liczba efektów wzrasta do 124!

Wieścią najbardziej interesującą już oczekujących będzie zapewne to, iż mówi się, jakoby SC w Europie wydane miało zostać przez TopWare. To zaś oznacza przystępną - miejmy nadzieję - cenę. I właściwie mógłbym zakończyć tym optymistycznym akcentem, lecz zdradzę jeszcze swe obawy: otóż boję się, czy Septerra Core, ten przedziwny mariaż kultur: wrodzonej amerykańskiej i ukochanej (...) japońskiej, nie okaże się czymś równie mało strawnym jak Icarus, który - nie ukrywam - również z początku wydawał się interesujący. Cóż, poczekamy... ■

Septerra Core
Valkyrie Studios

Zupełnie Nowe!

• YOUR MAN

To dzieło Planet Theory, Inc. Jest to w sumie interaktywny film (gra) zawarty na dwóch... DVD (!!!).

• MICROSOFT OEM

Microsoft zamierza rozprowadzić 15 mln. kopii (!) swego symulatora Fighter Ace w wersjo OEM (czyli jako darmowej gry dołączonej do zakupionego hardware).

• NAJSZYBSZY KOMPUTER

Nazywa się Blue Pacific, a wykorzystywany jest do symulacji eksplozji nuklearnych. Wykonuje 3,9 BILIONA operacji na sekundę (bilion = 1000 miliardów), a to dzięki równoczesnej pracy 5800 procesorów. A cena - ech, niecałe 100 mln zielonych. Swoją drogą możemy się założyć, że jakby puścić na nim np. no... nieważne, to i tak ta gra nie chodziłaby jeszcze całkiem płynnie. ;) Ciekawe, kiedy nasze PC-ty osiągną taki poziom...

• MNIEJ STAR TREKA?

Interplay zdementował plotki, jakoby wstrzymał prace nad przygodówką osadzoną w świecie ST, zatytułowaną Secret of Vulcan Fury. Gra nadal się tworzy... ale kiedy ją ujrzymy, tego jeszcze nie wie nikt...

• KOSZTOWNE CIASTKO

Dwaj kolesie, którzy w swoim czasie obrzucili Billa Gatesa ciastkami z kremem, zostali skazani przez sąd na grzywny w wysokości niecałych 90$ od łebka.

• WIĘCEJ URBANA!

Aztech New Media tworzy pierwszy oficjalny datadysk do Urban Assault. Premiera w styczniu. I jak każdy pack, zawiera: nowe broni, przeciwników i dodatkowe misje (także w trybie multiplayer).

• SZACH I MAT

Sierra, jak widać, jest firmą bardzo uniwersalną. Praktycznie każdy może trafić na jakiś jej produkt, który przypadnie mu do gustu. Nawet jeśli z gier uznaje tylko szachy. Sierra's Complete Chess to program przeznaczony właśnie dla szachistów. Zawiera podręcznik (i żywiołowy (!)) komentarz niejakiego Maurice Ashleya, bibliotekę z ponad 50.000 rozegranych partii oraz wysoką AI. Można też grać w Internecie w Chess.net (nabywca ma opłacone 90 dni bezpłatnego grania).

• CD KONTRA MICROSOFT

Jak się okazuje, współczesne CD-ROMy są... za szybkie. Tak przynajmniej oświadczył Microsoft. A to wszystko z powodu Combat Flight Sim. Wielu legalnych nabywców miało poważne kłopoty z jego instalacją - podejrzewali nawet fabryczne uszkodzenie płytek z grą. Tymczasem ponoć winne są szybkie CD-Romy. Są tak szybkie... że aż gubią podczas odczytu część plików z instalki. Ciekawe, że jakoś nie przeszkadza to przy innych grach. No, ale... wszystko jest możliwe.

• CLINTON GAME?

Chcesz wczuć się w skórę prezydenta Clintona? Zobacz zatem grę Capitol Affairs. Oferuje ona możliwość zostania nie tylko prezydentem, ale także np. agentem FBI, lub politykiem partii demokratycznej czy republikańskiej. Możemy się założyć, że jeden z tipsów do gry będzie brzmiał w stylu "wpisz Monica (ew. Levinsky) aby..." ;)

Zupełnie Nowe!

• ...CRAFTY

Mowa tu naturalnie o trzecich częściach dwóch gier Blizzarda: Warcraft 3 i Starcraft 2. Wedle sieciowego sondażu, 3x więcej ludzi chciałoby pograć w trzecią część Warcrafta niż sequela Starcrafta... Ciekawe co na to Blizzard?

• PACKI DO MFS'98

Interactive Magic zamierza wzbogacić Microsoft's Flight Simulator '98 o dwa nowe packi z misjami (to na początek). Pierwszy z nich to Concorde, drugi zaś - the R.A.F. Collection. Oba tworzone są przez FlightSim Developers, przy współpracy The Associates (jednego z większych europejskich dystrybutorów dodatków do Flight Simulator). Nietrudno się domyślić, że ten pierwszy daje nam szansę polatania naddźwiękowym samolotem pasażerskim, drugi zaś umożliwi zabawę wszystkimi słynniejszymi maszynami R.A.F., począwszy od słynnego Spitfire'a z czasów II wojny, a skończywszy na Harrierach i Tornado (w sumie 32 maszyny). Dodatki mają charakteryzować się wielkim realizmem lotu i fotorealistyczną grafiką (w tym także kokpitów). Do dyspozycji jest też około 200 lotnisk.

• FINAL FANTASY MOVIE

FFVII sprzedała się znakomicie, podobnie zresztą jak i jej poprzedniczki (w sumie 18 milionów kopii!). Dało to do myślenia Columbia Pictures, która wykupiła prawa do przeniesienia tej gry na ekrany kin. Przy czym nie będzie to film z udziałem żywych aktorów, a coś od początku do końca renderowanego na stacjach graficznych. Premiera w roku 2001.

• ŻEGNAJ SEGASOFT?

Firma SegaSoft ogłosiła, że Vigilance i Fatal Abbys są jej pożegnaniem z rynkiem gier komputerowych. Czym będzie się teraz zajmować SegaSoft - prawdę mówiąc, nie wiemy.

• SIERROWE STRATEGIE

Pierwsza (Pharaoh) nawiązuje klimatem do cyklu SimCity (budowanie miast). Ponoć jest to coś w rodzaju Caesara 3, tyle tylko, że przeniesionego w realia starożytnego Egiptu (piramidy i te sprawy ;)). Druga to Civil War Generals 3, czyli znowu wojna secesyjna w USA.

• OEM GIERY

Już wkrótce, kupując najrozmaitszy hardware, będziemy mogli napawać się darmowymi (OEMowymi) wersjami gier firm BMG i Gathering Of Developers. A nie są to byle jakie tytuły. Co powiecie na: Grand Theft Auto, Tom Clancy's Rainbow Six, Three Lions, You Don't Know Jack oraz Jetfighter!

• CLOSE APPROACH

To nowy space 3D-shooter autorstwa Abstract Worlds. Gdy czytacie te słowa, gra jest już w sprzedaży. Przypomina - od biedy - klon Asteroids, a ciekawostka polega na tym, że jest ona od A do Z napisana w Visual Basic, jednak bez problemu korzysta z Direct3D i DirectSound. Coś takiego...

Powstał król, niech żyje król

Miesiące wcześniej - było to tak dawno, że nie pamiętam dokładnie ile ich było - przy jednym z komputerów powstał mały, niewielki tłumek, złożony głównie z redaktorów piszących oraz gdzie niegdzie przepychającej się drużyny DTP, która również zaintrygowana fonią i obrazami, postanowiła sprawdzić, co też tam akurat się wyświetla...

JASPIN

Był to malutki trailer do będącej jeszcze w powijakach giery Diablo II. Jak to zwyczajowo bywa w przypadku zapowiadania, przepowiadania przez jasnowidzów i proroków, sequeli do największych, cieszących się przeraźliwą popularnością tytułów, ukazanie się owej zapowiadanej "dwójki" przeciągnęło się niemiłosiernie. Blizzard zastosował znaną już strategię, praktykowaną przez wielu wielkich tego świata i postanowił nie tylko wydłużyć czas oczekiwania, ale również i okrutnie zawęzić tunel przepływania informacji na temat interesujący spore grono miłośników diabelskich mocy. Dla nas graczy być może jest to znak, iż Diablo II

będzie dopracowany, ulepszony i dopieszczony w najmniejszych szczegółach i zdmuchnie z krzesel nawet najbardziej odpornych na uroki majstersztyków giercowych. Diablo II właśnie na takie "coś" się zapowiada i to nie tylko ze względu na możliwość wzorowania się na tak doskonałym prekursorze, czyli "jedynce", ale i wdrażania nowych pomysłów, rozwiązań oraz efektów mających zaskoczyć graczy i "zmusić" do zarywania kolejnych morderczych nocy.

W drugiej części zetkniemy się z pięcioma całkiem nowymi postaciami: Paladin, Amazon, Barbarian, Sorceress oraz Necromancer. Każda z nich będzie egzystować na zupełnie innych zasadach, a granie określonym charakterem będzie wymuszało na graczu wystosowanie odpowiedniej taktyki, ze względu na różne umiejętności poszczególnych postaci. Część zorientowana została na mistrzowskie posługiwanie się bronią białą z całkowitym zlekceważeniem magii, a walka pozostałych byłaby niczym, gdyby nie wszechpotężne zdolności magiczne. Tym razem zależności pomiędzy bohaterskimi zdolnościami będą ściślej do siebie przywierać, a graficzną ich formę można przyrównać do konstrukcji drzewa - jedna gałąź się poruszy, druga, wyrastająca obok, także nie pozostanie na taki fakt obojętna. Głównym trzonem giery jest oczywiście potężny quest, którego zakończenie powinno zostać uczczone definitywnym zlikwidowaniem (choć nie bądźcie zbytnio nadgorliwi - co byśmy mogli żywić nadzieje na część III) drugi raz powstałego z czeluści zła ponurego Diablo. Droga do sukcesu prowadzić będzie przez miasta, osady, różne lochy, pustynie, w których nie będzie narzucona określona ścieżka, która wyprowadzi z labiryntu, lochów czy innych zakręconych dróg. Bohaterem będzie można sobie pobiegać w większości przypadków, w dowolnych kierunkach, intuicyjnie wybierając własne "ścieżki zdrowia" i albo będzie miał szczęście omijając co niebezpieczniejsze tereny, trafiając jedynie do tych zapełnionych jakimiś dobrami oraz punktami życia, albo gdzieś utknie otoczony bestiami i zostanie tak na zawsze w formie kości rozrzuconych po terenie. Mnóstwo pomniejszych questów, koniecznych (lub też nie) do doczołgania się do finalnego zadania, pozwoli na zwiększenie doświadczenia, zdobycie kilku przydatnych gadżetów, magicznych formułek czy zabójczych broni. Uwzględniono również chęć wkroczenia gracza do jakiegoś budynku, konstrukcji, przykładowo sklepu z bronią czy karczmą, lub po prostu miejscem zamieszkania jakiegoś pomocnego NPC, czyli Non Player Character. Ci

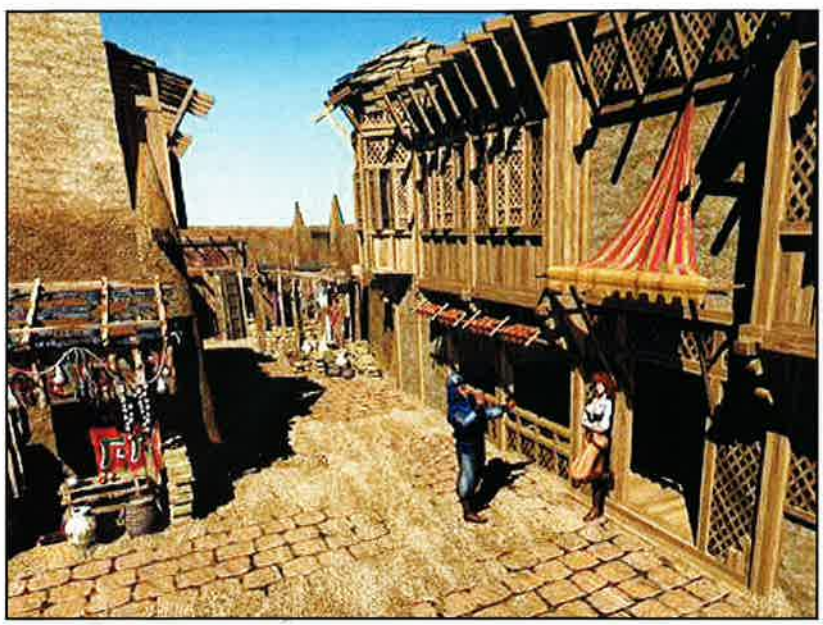
ostatni nie tylko pozwolą na przeprowadzenie ważnej dyskusji, przekażą garść informacji na temat aktualnie wypełnianego questa, ale i umożliwią czy przygarnę na jakiś czas do swej drużyny, lub nakażą, aby chwilowo pełnić przy nich rolę klasycznego bodyguarda, oczywiście za godziwą zapłatę (ale i nie mając gwarancji, że przeżyją).

urozmaicenie dzięki "doklejeniu" do całości takich upiększających elementów jak przebiegające szczury czy nisko latające nietoperki. Planowane jest również wykorzystanie możliwości akceleratorów, ale niech nie spuszczają ze smutkiem głów ci, którzy jeszcze nie dysponują graficznymi dopalaczami. Graficy obiecują i siłą się na

to, aby Diablo II wyglądało równie dobrze z akceleratorem jak i bez niego, czyli posiadanie odpowiednio "dopalonego" sprzętu nie będzie konieczne, lecz jedynie opcjonalne. Wszystko to nie pozostanie bez znaczenia dla objętości giery, która powinna dać się upchnąć na czte-

poświadczy skomplikowanie świata, zróżnicowanie umiejętności każdej z postaci oraz możliwość ukończenia gry na kilka różnych od siebie sposobów, które również jest uwarunkowane przez wybór dostępnego bohatera. Ilość miejsc do zwiedzenia, pomniejsze misje do za-

W diabelskim bestiarzu, podobnie jak w przypadku dostępnych charakterków, pojawiło się sporo nowych, przeznaczonych na rozwalkę indywiduów. Jeszcze bardziej przerażające, szczegółowe, sprytniejsze i namolne - to przymiotniki, którymi można by określić swych przyszłych wrogów. Ze "starych znajomych" pojawią się królowie odchudzania, czyli szkielety oraz Winged Demons, jednak oczywiście znacznie ulepszone i dozbrojone. Dodatkowo, aby ukończyć każdy z czterech światów, konieczne będzie zetknięcie się przynajmniej z jednym diabelskim minibossem, z Diablo na czele. Świat giery będzie znacznie bardziej dynamiczny, niezależny i tętniący własnym życiem, których to oznaki znajdziemy na przykład w momencie spotkania innego rodzaju monstrów za dnia, a innego gdy zapadnie nieprzenikniona noc.



Grafika standardowo ulepszona, zwiększy realizm unikatowego świata, zapełnionego po brzegi diabelskimi pomiotami, wrednymi magikami, potworami i innymi przeszkadzajkami starającymi uchronić przed niechybnym zejściem swego wielkiego szefa, Diablo. W wystroju wnętrz można odnotować nie tylko poprawę w sposobie przedstawiania architektonicznych cudeniek oraz ozdób, ale i

liczenia, lochy, tawerny, krypty, miasta i różnego rodzaju demony oraz stwory pojawiające się na krętych ścieżkach diabelskiego świata są przecież podwalinami porządnego RPG, którym chyba tym razem bez większych sporów będzie można określić Diablo II. A jeśli jeszcze dodamy do tego żywą akcję oraz miodną grafikę, można z dużym prawdopodobieństwem spełnienia przepowiedzieć, iż czeka nas kolejny przebój wywodzący się ze stajni Blizzard, który zajmie nas na długie miesiące. Tym bardziej długie, że cheatów nie przewidziano, zarówno w "Single Player", jak i podczas zabawiania się na serwerze Battle.net. I chyba dobrze, bo jak świat światem, bohaterowie z prawdziwego zdarzenia nie oszukują... ■

rech płytkach - każdej poświęcono inny akt podróży, przez co unikniemy tak męczącego szuflowania cedekami na przykład tylko po to, aby po śmierci bohatera ujrzeć - po zmianie płytki - animkę przedstawiającą jego przykre zejście.

Z zapowiedzi można radośnie wywnioskować, iż Diablo II będzie jeszcze bliżej spokrewnione z gatunkiem RPG, o czym

Diablo 2
Blizzard Entertainment

Zupełnie Nowe!

• RAGE OF MAGES 2

Monolith już szykuje sequel swej świeżej giery Rage of Mages (z podtytułem Necromancer). Zmiany engine i grafiki mają być raczej niewielkie, nacisk położono na dużą ilość nowych postaci, broni, czarów itp. Fabuła opowiada o grupie śmiałków, która rusza do walki z armią umarlaków, ożywioną przez tytułowego nekromantę.

• PROBLEMY Z MYTH 2?

Ci, którzy przeczytali "zawartość Cover CD" z poprzedniego numeru wiedzą, że autorzy zrobili fatalnego buga w tej grze (także w demie). Otóż instalując grę do innego niż wyznaczony przez producenta katalogu lub partycji, ryzykujemy, że przy deinstalacji gry stracimy także... zawartość danej partycji!!! Producenci poniewczasie naprawili błąd - i wersja gry v1.1 (i wyższa) jest już bezpieczna. Jeśli masz w swej kolekcji Myth 2 - sprawdź jego wersję... jeśli jeszcze nie jest za późno. Jakby co - to lepiej wyciąć ją ręcznie z katalogu, niż korzystać z deinstalatora...

• COŚ DLA KODERÓW

Raven Software udostępnia kody źródłowe do Heretica i Hexena! Wystarczy tylko zajrzeć na stronę firmy i poczekać, aż przez łącza przepcha się ten 1 Mb danych...

• AMERYKAŃSKI TOP 20

Oto lista gier, które w 1998 roku w USA sprzedawały się najlepiej:

1. Starcraft
2. Deer Hunter
3. Myst
4. Titanic: Adventure Out of Time
5. Microsoft Flight Simulator
6. Diablo
7. Cabela's Big Game Hunter
8. Lego Island
9. Riven: The Sequel to Myst
10. Microsoft Age Of Empires
11. Unreal
12. Deer Hunter II 3D
13. Frogger
14. Quake II
15. Monopoly Game
16. Links LS Golf 1998
17. Rocky Mountain Trophy Hunter
18. Star Wars: Rebellion
19. NASCAR II
20. Sim City 2000 SE

Przyznacie, że niektóre tytuły na liście budzą zdziwienie (podobnie jak np. brak Commandosów itp.). Dziwni ci Amerykanie, ;)

• TOMB RAIDER 4?!

Zespół, który tworzył TR 3 został (karnie???) odesłany do pracy nad inną, na razie nie wymienioną z nazwy grą, o której wiadomo tyle, że NIE jest to TR 4. Tym niemniej szanse pokazania czwartego wcielenia Lary Croft na pewno są tak duże, że graniczące z pewnością...

Zupełnie Nowe!

• WINDOWS 2000

Microsoft przekazał już 1000 testerom betawersję Windows 2000, łączącego elementy Windows'95/98 i NT. Windows 2000 ma być nową jakością, łączącą wszystko co dobre w obu systemach operacyjnych. Premiera - jak sama nazwa wskazuje - w najlepszym wypadku pod koniec tego roku.

• NOWY CELERON

Intel szykuje nam nowe Celerony, taktowane zegarem 400 i 366 Mhz. Wspomina też coś o chipsecie 440ZX AGPset, która rewelacyjnie łączy wysokie osiągi z relatywnie niską ceną...

• SZALEŃSTWO MICROSOFTU

Dokładniej mówiąc - gra z serii Madness, to Midtown Madness. Będzie to ścigałka (rozmaite rodzaje pojazdów - w sumie 10, w tym 18-kołowe ciężarówki, wozy policyjne, rozmaite odmiany Forda; do tego policja, przechodnie, zmienne warunki atmosferyczne) po ulicach Chicago. 5 trybów jazdy + online'owa o nazwie "cops & robbers" (policjanci i bandyci). Gra powinna pojawić się w czerwcu.

• LATAJĄCY ALIGATOR?

Ka-52 Team Alligator to kolejny cykl serii Team Combat, wydany zostanie przez GT Interactive. Jest to symulacja rosyjskiego helikoptera szturmowego. Ciekawostką jest tam (m.in.) możliwość dokładnego planowania bitew, tak na poziomie strategicznym, jak i taktycznym. A sama giera ma trafić w gusta tak starych symulatorowych wyjadaczy, jak i zupełnych rookies.

• KOLEJNY BALDUR!

Zachęceni ogromnym powodzeniem Baldur's Gate ludziska z Bioware oznajmili, że zabrali się do pracy nad jego sequelem. Naturalnie na razie nie wiadomo na ten temat nic więcej. Ale zanim doczekamy się Baldur's Gate 2 (pewnie gdzieś w roku 2000), możemy zaspokoić swój apetyt dodatkiem do pierwszej części, zatytułowanym Tales of the Sword Coast, który powinien pojawić się najpóźniej w drugim kwartale tego roku. Dobre i to!

• DOOMOWE KINO

Ponoć Columbia Pictures zamierza zekranizować Dooma! Ale to póki co nic pewnego.

• NASTĘPCA FRONTIERA

Tak przynajmniej mówi się o grze Terminus rodem z Vicarious Vision. Ten efektowny pod każdym względem kosmiczny symulator powinien ukazać się jeszcze przed początkiem lata.

• WIĘCEJ STALOWYCH JAJ!

Wildfire Studios zmajstrowal nowy stół do Balls of Steel (pinball). Stół o nazwie Devil's Island pierwotnie miał być dołączony do BoS, ale został wycięty, by zrobić miejsce dla stołu na motywach Duke'a. Liczy on około 15 Mb i będzie darmowy.

Wstrząs po raz trzeci?

Quake III powraca na nasze łamy niczym bumerang. Staramy się informować o wszystkim co z nim związane, a co tylko uda się wyłowić z morza szczątkowych, a często sprzecznych ze sobą informacji. Jednak czy można się dziwić temu z trudem skrywanemu podnieceniu? W obliczu kontynuatora dumnej linii protoplastów deathmatchu - obecnie postrzeganego przecież właśnie przez pryzmat "wstrząsów" - trudno jest zachować spokój. A cóż począć dopiero, gdy, tak jak w moim przypadku, znaczki pojedynczo i podwójnie skreślonego Q stanowią główny, obok oczu, składnik krwi?

FIREWALL

Los okazał się dla mnie łaskawy. Dane mi było wejrzeć w przyszłość shooterów ukazanych w perspektywie pierwszej osoby. Już w tej chwili stwierdzić mogę, że przyszłość ta nosi na głowie diadem sporządzony ze znaku Quake III: Arena! W pierwszej połowie stycznia bowiem pojawił się na oficjalnych site'ach Quaków krótki, niemy (na szczęście barwny :)) avik w naoczny i co za tym idzie -namacalny wreszcie sposób ukazujący, czego możemy się spodziewać po nowym wytworze pana Carmacka & Co. Dane wyszperane w Sieci spełniły swoje zadanie: potwierdziły, że spodziewać się można naprawdę wiele!

Przypomnijmy: Quake III: Arena ma być grą wyłącznie sieciową. Sieciową, jednak i ci "unplugged" nie powinni do końca załamywać rąk i rwać włosów z głowy (to boli) - oni również będą mogli spróbować swych sił przeciw zaimplementowanym w kodzie gry botom. Tryby rozgrywki wielograczowej (cudowne słówko :)) obejmować mają tradycyjny deathmatch oraz team play (w tym niesamowicie rajcujące CTF). Tyle ogółów, weźmy się za szczegóły:

Jak dotąd, postacie były pod względem "mechaniki" gry identyczne. Wprawdzie w kilku modach pojawiło się zróżnicowanie możliwości (w tym wydolności) bohaterów, lecz tradycyjny dm nie łapał się na nie. W Q3A jednak wprowadzony został podział na kategorie wagowe graczy: będzie można dokonać wyboru spośród trzech możliwości - postaci lekkiej, średniej, ciężkiej. Każda z nich ma swoje naturalne wady i zalety, jednak z racji tego, że łatwo je sobie dopowiedzieć - pominę je milczeniem...

Ale to jeszcze nie koniec o postaciach. Warto bowiem wspomnieć o tym, że są one anatomicznie poprawne, animacja zaś ich ruchu jest tak naturalna, że nic, co dotychczas dane mi było podziwiać, nie jest w stanie aspirować choćby do miana jej przedsmaku! Podczas biegu czy skoku oddane są wszystkie ruchy pracującego ciała - postać nie tylko przebiera nóżkami i macha rączkami, ale i kołysze głową! Cudownie prezentuje się również odchylenie postaci do tyłu - wręcz słychać chrupnięcia kręgosłupa! Czy trzeba wspominać, że są one po prostu wizualnie ładne? Wykorzystanie tekstur o rozdzielczości 512 na 512 punktów do pokrycia ich szkieletu daje niewiarygodne wręcz możliwości. Wyobraźcie sobie tylko zrobionego własnoręcznie skina z osobistym kolorem oczu. :)

Fantastycznie zapowiadają się również plansze, na których toczyć się będą śmiertelne boje: true color i powierzchnie krzywoliniowe (krzywe Beziera), wolumetryczna mgła i efekty lustra (o przezroczystościach nie wspominając), dynamiczne cienie i efekty soczewki... wszystko to znacząco odbiega od "kanciastego" i może aż nazbyt wyraźnego image plansz deathmatchowych w Q2. Pewnego rodzaju zabezpieczeniem się twórców przed problemem opóźnień w obróbce danych jest wykorzystanie systemu LOD (poziomu szczegółowości detali). Oznacza to, że obiekty oddalone od gracza będą składać się z mniejszej ilości wielokątów i pokryte będą mniej szczegółowymi teksturami, co naturalnie uwolni procesor od konieczności liczenia niewidocznych, więc i nieistotnych, szczegółików.

Pozostałe elementy to pełne wsparcie słynnego już id-eowego playability, czyli polskiej miodności. Chodzą wieści, że utyskiwania graczy na niezwykle powolne zmiany broni miały wystarczający ciężar gatunkowy: teraz przypadać ma na nie jedynie 6 klatek animacji. Usprawnieniu uległo również umiejscowienie na ekranie kilów i deathów oraz wskaźnik zdrówka - jego funkcję przejmie kolorowy krzyżyk celowniczy, co uwolni nas od ciągłego spoglądania w prawy dolny róg ekranu, by zobaczyć, jak też cieniutko stoimy. Wspomnieć też wreszcie warto o smaczkach w stylu ukazania nicka kolesia, w którego mierzymy, czy ikoną pojawiająca się nad aktualnie "tauntującym"...

Hm, nie sposób kwestionować faktu, że befsztyk wysmażony przez speców z id ma być zarazem świetnie wypieczony i mocno krwisty. W zasadzie zadbano o wszystko, no, z małym wyjątkiem - jak na razie, twórcy zachowują milczenie w kwestii dźwięku 3D. To jednak, mieję nadzieję, da się nadrobić. Zresztą tak małe niedociągnięcie nie jest w stanie zmienić nieprawdopodobnie pozytywnego wrażenia, jakie robi - nawet już teraz! - Quake III: Arena. Czego więc możemy oczekiwać? Ano tego, w czym id jest bezsprzecznym królem: klasycznego dm, tyle że podciągniętego do rangi sztuki!

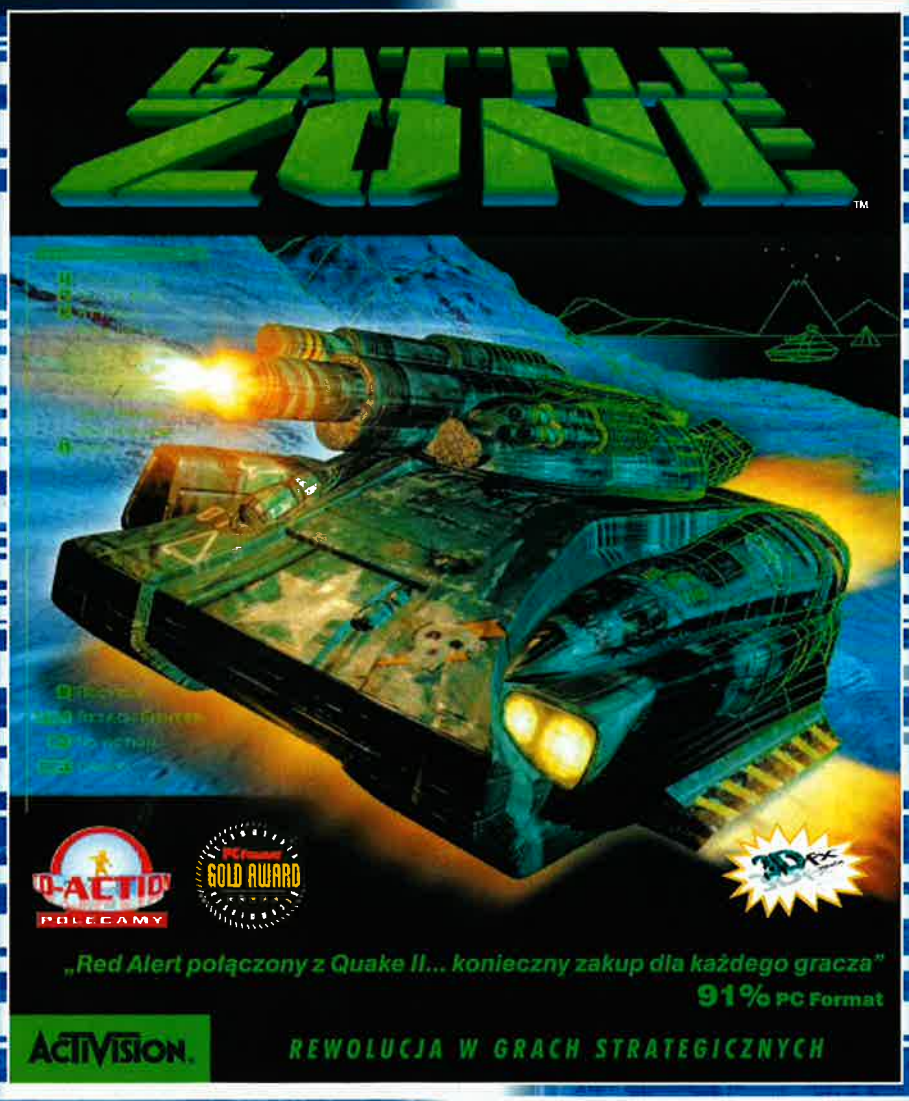
PS. Wersja komercyjna Q3A ukaże się równocześnie w wersji Windows, Mac, Linux - najprawdopodobniej już w kwietniu! ■

Quake III Arena
ID Software

QUAKE III

Essential collection

Już w sprzedaży nowe tytuły z wspaniałej serii!



Ponadto w kolekcji:

Zork: Grand Inquisitor™ • Nightmare Creatures™

Heavy Gear™ • Dark Reign™: The Future of War

Blood Omen: Legacy of Kain™ • NetStorm™: Islands at War

Muppet Treasure Island™ • Hexen II™

ACTIVISION®

LEM LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chocholowska 31,
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 93 21
http://www.lem.com.pl

Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń do nas, aby zamówić swój własny egzemplarz gry. Wszelkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Zupełnie Nowe!

• POLSKA GIERA

Tworzy ją będący od dawna "na fali" Metropolis. Nazywa się Gorky 17, rozgrywa się w bliskiej przyszłości (rok 2008) i łączy elementy RPG, gry

akcji, przygodówki i turowej strategii. Jej akcja rozgrywa się m.in. w Polsce i klimatem przypomina powieści Toma Clancy'ego. Mnóstwo jest tam również pobocznych wątków, zawiklana intryga, walki wywiadów itp., itd. (a na dodatek grafika 3D). Screen prezentuje się bardzo obiecująco.... Ps. Podobnie jak w wypadku Refluxa, który poza granicami polski nazywa się RoboRumble, tak i tutaj prawdopodobne jest, że na Zachodzie produkt ten będzie miał inny tytuł - Odium. Słyszeliśmy też, że zainteresowany nim jest Monolith!

• PŁAĆ ZA OGLĄDANIE?!

Acclaim chyba z lekka zaszalał. Czy uwierzycie, że w ich symulacji wrestlingu (WWF Attitude) wbudowano opcję "pay per view"?! Co to oznacza - otóż to, że każdy z graczy będzie mógł stworzyć własny turniej, za którego oglądanie (w Internecie) trzeba będzie płacić! Naszym zdaniem ten pomysł jest... ten... no... oryginalny. :) A sama gra powinna pojawić się w środku roku.

• REVELATIONS

To mission-pack do Blooda 2, stworzony przez Teqquila Software. Zawiera m.in. nowe bronie (nóż, harpun, miotacz ognia itp.), nowe czary i sporo nowych wrogów.

• RAINBOW SIX PACK

Red Storm Entertainment zdradził, co szykuje w Rainbow Six Mission Pack: Eagle Watch. 4 nowe operacje, sporo dodatkowych leveli, 3 nowe bronie i 6 (!) nowych trybów multiplayerowych.

• PREZENCIK

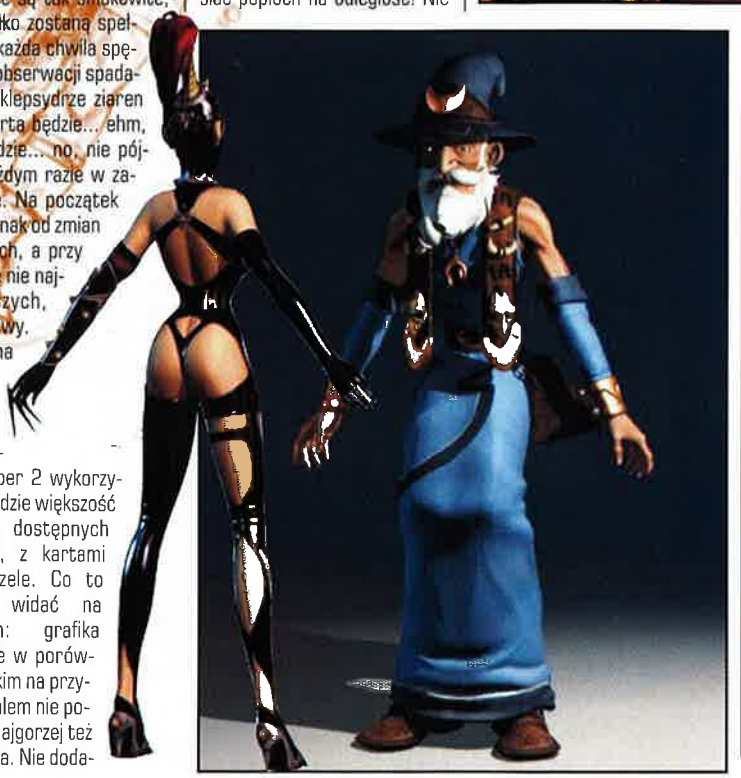
Microsoft udostępnił (darmo) fanom Motocross Madness specjalną świąteczną kolekcję tras: International Airspace oraz Megadrive Blues plus siedem mutacji już istniejących torów. Możecie ją

Dungeon Keeper 2

Za siedmioma górami, za siedmioma rzekami, czyli, ogólnie rzecz biorąc, bardzo daleko stąd, była sobie kraina lawą i nieczystościami płynąca, a głośnymi jękami rannych doszczętnie przesączona. Na czele jej dzielny Strażnik Podziemi stał, co rusz to czoła innym Strażnikom tudzież przebiegłym, żądnym jego skarbów Podróżnikom stawiający. Wprawdzie przez chwil parę szczęśliwych wydawało się już, iż kłopoty jego wraz z pokonaniem Avatara w niepamięć odeszły, gdy naraz bezduszny los wpędził go w kłopota jeszcze większe...

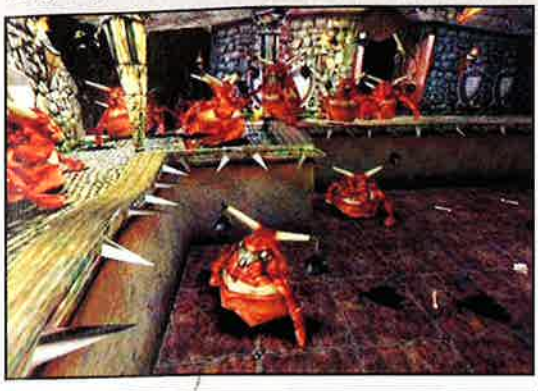
ALLOR

Taki niemiły zbieg okoliczności jest jednakże dla graczy prawdziwym zbawieniem, oznacza bowiem, że od dawna szykowana kontynuacja jednego z bardziej innowacyjnych tytułów jest już tuż, tuż. Wprawdzie jak na razie, Bullfrog miast rozszyfrować znaczenie słów "tuż, tuż", milczy jak grób, ale za to na osłodę wypuszcza w świat coraz więcej informacji o czekających nas wszystkich atrakcjach. A te są tak smakowite, że jeśli tylko zostaną spełnione, to każda chwila spędzona na obserwacji spadających w klepsydrze ziaren piasku warta będzie... ehm, warta będzie... no, nie pójdzie w każdym razie w zapomnienie. Na początek zacznę jednak od zmian oczywistych, a przy tym wcale nie najistotniejszych, czyli oprawy. Jak można się oczywiście domyślać, Dungeon Keeper 2 wykorzystywać będzie większość z obecnie dostępnych gadgetów, z kartami 3D na czele. Co to oznacza, widać na screenach: grafika wprawdzie w porównaniu z takim na przykład Unrealem nie powala, ale najgorzej też nie wygląda. Nie dodano jej jednak tylko jako swego rodzaju sztukę dla sztuki, gdyż zanosi się na znacznie lepiej rozwiązane "Zawładnięcie", pozwalające przejąć kontrolę nad dowolnym ze swych sług. Co powiedzielibyście na przykład na zabawę w snajpera? Brzmi kusząco, a w dodatku będzie to rzecz całkowicie możliwa! Wystarczy tylko zwabić w swe progi Cienistego Elfa i już można, po zawładnięciu jego ciałem, siać popłoch na odległość! Nie jest to zresztą jedyna atrakcja czekająca na gracza korzystającego z trybu FPP. Jeszcze ciekawiej zanosi się bowiem przejęcie złodzieja: nie dość, że będzie można udać się na przeszpiegi do lochu przeciwnika, to dodatkowo wszystkie wrota da się swymi wytrychami i zręcznymi palcami pootwierać! Jeśli by się jeszcze tylko dało rozbrajać pułapki (o czym na razie niestety nie słychać), mielibyśmy coś na kształt Thiefa! W każdym razie utrzymanie swego lochu będzie i tak dużo ciekawsze, podobnie zresztą jak i zdobywanie obcego. Twórcy odgrażają się zresztą, iż dopiero teraz będzie się tak naprawdę zmuszonym do dobrego rozplanowania swych włości. Koniec z szybkim przerzucaniem wojsk przy pomocy łapska - bo po takim potraktowaniu nie ma nawet co oczekiwać szybkiego ocknięcia się delikwentów! Tak, tak, potwory po upuszczeniu będą musiały poświęcić parę cennych chwil na dojście do siebie, co daje całkiem pokaźną przewagę wrogom znajdującym się na ziemi. Nie jest to zresztą jedyna zmiana w "dwójce", która wymusić ma rozbudowanie taktyki poza proste wrzucanie



wszystkiego co się ma do kotła walki: nie dość bowiem, że walczący będą mieli objętość, co oznacza dość duże trudności w umieszczeniu dużej ich liczby w miejscu starcia, to jeszcze wyposażono ich w znacznie poprawioną inteligencję oraz instynkt przeżycia! Zwłaszcza to ostatnie warte jest dokładniejszego omówienia, gdyż zmienia (a przynajmniej ma zmienić) bezwolne kukły znane z jedynki w coś bojącego się o własne życie! W przykładzie rzucanym na poparcie tezy o fundamentalnym znaczeniu tego dodatku, główne role grają będący w mniejszości gwardziści występujący po stronie obrońców oraz tłumy, dajmy na to - wampirów po stronie atakujących. Otóż, jak można się domyślać, szanse tych pierwszych są praktycznie żadne, ale obecnie i oni będą sobie z tego zdawać sprawę i miast polec śmiercią chwalebną acz bezsensowną, pobiegną po pomoc! Poza otwierającymi się

możliwościami szybkiego przełamywania obrony, tego typu zachowanie pozwoli zrezygnować, w przypadku sensownego projektu swych leży, z ręcznego przerzucania swych wojsk, gdyż te same stawią czoła niebezpieczeństwom. I to, przynajmniej w założeniach, dosłownie, gdyż ich inteligencja ma sięgać stopnia wystarczającego, by samodzielnie podzielić się na sensowne grupy! Wprawdzie to wydaje się już nieco zbyt piękne, by było prawdziwe, ale sko-



ro tego typu informacje ujrzały światło dzienne w komunikatach jak najbardziej oficjalnych; więc może jednak coś z tego okaże się prawdziwe...

Małego zamieszania można zresztą oczekiwać także po samym rozwiązaniu rozgrywki, i to zarówno w trybie single, jak i multi. Kampania, składająca się na początek z dwudziestu lochów (później ma być tego więcej, ale trzeba to sobie będzie ściągnąć z Sieci - na szczęście bez dodatkowych opłat), tchnięta zostanie dużo większym dynamizmem, łącznie z paroma niespodziewanymi zwrotami akcji. Nie to jest jednak w niej najważniejsze, bo określenie to należy się bez wątpienia rozwiązaniu sprawy wynalazków. Tych bowiem nie trzeba już będzie na każdym etapie mozolnie wymyślać od nowa - będą one przechodziły na następne plansze! Koniec z frustracją towarzyszącą ciągłym startom od zera!!! Niech żyje przechodniość!!! Równie interesująco brzmią zresztą zapowiedzi odnośnie multiplay'a. Nie tylko skorzystano z dobrodziejstw oferowanych przez DirectX (czyli umożliwiono grę po kablu, przez modem, IPX oraz TCP/IP), ale uwzględniono także coś w rodzaju Boot Matchu, umożliwiając także graczom z nikim nie połączonym zasmakowanie w emocjach towarzyszących walce w Sieci. Wystarczy tylko wybrać swoich przeciwników spośród trzynastu różnych osobowości i - hajda na wroga! A że osobowościami mają być bardzo zróżnicowane, więc można się będzie zmierzyć zarówno z berserkerami rzucającymi się od razu do ataku, jak i z typami ostrożnymi, nastawionymi na głęboką obronę: jak kto lubi, co kto woli.

Nie są to oczywiście wszystkie zmiany, bo nie wspomniałem tu prawie wcale o nowych potworach (poza Czarnym Elfem), nie wymieniłem efektów towarzyszących ulepszonym zaklęciom (a te zanoszą się bardzo smakowicie, tym bardziej że każde z zaklęć będzie miało trzy poziomy mocy), ale jest to w końcu tylko zapowiedź, gra jeszcze się nie ukazała, a po co wprowadzać dodatkowy zamęt? Przecież i tak dane już przedstawione przyprawić mogą o ślinotok, a jego nadmierne powiększenie, połączone z nieznanym terminem premiery, na pewno nikomu na zdrowie nie wyjdzie... Dlatego też na razie temat biednego władcy, atakowanego przez bezdusznych Podróżników uważam za zakończony, a powrót do niego nie nastąpi wcześniej, niż w dniu premiery. No, chyba że w redakcji zjawi się gościu z automatyczną kosą, wtedy - kto wie, może będę zmuszony pewnym subtelnym sugestiom ulec? ■

Dungeon Keeper 2
Bullfrog / Electronic Arts

Zupełnie Nowe!

ściągnąć z oficjalnej strony tej gry... lub poczekać, aż zamieścimy ją na naszych CD (a na pewno to wkrótce zrobimy).

• MICRO-MECH-SOFT

Microsoft zakupił firmę FASA - znaną wam na pewno z MechCommander i w ogóle z cyklu MechWarrior. Nawiasem mówiąc, wkrótce (oby) jej kolejna, czwarta, część.

• MÓDL SIĘ O PREY!

Pisaliśmy już w tej rubryce o kłopotach i problemach związanych z podobno genialnym shooterem FPP o nazwie Prey. Ekipy zmieniają się jak rękawiczki, reżyserzy padają jak muchy itp. Ta cała kolomyja trwa już ponad 2 lata i zanosi się, że potrwa jeszcze długo... o ile w ogóle gra kiedykolwiek się ukaże. Nie mamy żadnych pocieszających wieści (ale też nie mamy złych nowin, a brak złej wieści, jest dobrą wieścią). Możemy tylko zaoferować dość aktualny screen.

• BLOOD 3!

To już pewne - powstanie trzecia część tej gry! Kiedy - tego jeszcze nie wiadomo. Póki co, autorzy tworzą data-dyski do "dwójki". Przy okazji ludzie z Monolith bąknęli coś o innej swej grze: MindBender. Niestety, nie powiedzieli nic poza tym, że gra się robi.

• INDIANA SOLO

Nie, to nie gra odtwarzająca dwie najsłynniejsze role Harrisona Forda naraz. ;) To niestety tylko informacja, że najnowsza gra o przygodach Indiana Jonesa (Indiana Jones and the Infernal Machine) umożliwia grę tylko w trybie solo-player. Autorzy nie powiedzieli jednak jeszcze ostatniego słowa i być może w jakiś czas po premierze pojawi się patch umożliwiający także grę w trybie multiplayer.

• UNREAL TOURNAMENT

Na sequela Unreala przyjdzie nam jeszcze troszkę poczekać. Ale póki co, można pograć sobie w oficjalny pack z misjami. Musicie zdobyć tam tytuł Unreal Grand Master - w czym będą wam przeszkadzać rozmaici kryminaliści. Gra oferuje nowe tryby: w tym trening i (dla maniaków) hardocre oraz turbo, doszły nowe bronie, potwory itp.

Zupełnie Nowe!

• TALONSOFT - WZIĘTY!

A wzięła go (nie za darmo naturalnie) firma Take-Two. Przypominamy, że Talonsoft to twórcy m.in. East i West Front, jak również serii Battleground.

• OBSERWUJ TYTANA

Submarine Titans to RTS w 3D, która pojawi się w polowie tego roku. Jego akcja dzieje się pod wodą (głównie), gdzie ścierają się z sobą trzy rasy. Gra ta będzie pierwszym RTSem, w której pojawi się opcja "obserwatora". Co to znaczy? Otóż tyle, że gracz w tym trybie będzie mógł tylko patrzeć na rozwój sytuacji i nie będzie w stanie ingerować w zachodzące tam wydarzenia.

• FUZJA?

Wedle niepotwierdzonych jeszcze poglosek, wkrótce ma dojść do połączenia dwóch dużych firm software'owych, czyli Interplay i Virgina.

• KOLEJNY FREESPACE

Volition "puszcza farbę", że Freespace doczeka się nie tylko sequela, ale i trzeciej części. Ta ostatnia ma być rewolucyjnie inna od dwóch pierwszych edycji. Szkoda, że szef firmy, o skądinąd swojsko brzmiącym nazwisku - Kulas, nie chciał powiedzieć nic więcej....

• SETTLERS 3 RULEZ!

Settlers 3 ukazal się już w 13 wersjach językowych (w tym np. po koreańsku, węgiersku, czesku... no i po polsku też), a jak do tej pory sprzedal się w blisko 1 mln. egz!

• BIAŁE I CZARNE

O Black & White wspominaliśmy już kilka razy. Ale warto przypomnieć ją raz jeszcze, bo nawiązuje ona tematycznie do samego wielkiego Populousa! A że graficznie wygląda wcale nie gorzej (ba - chyba nawet lepiej), to polecamy wszystkim miłośnikom takich gier, by zapamiętali ten tytuł.

• OUTCAST

W marcu do sklepów trafi Outcast, czyli slynna gra z Infogrames. Oferuje m.in. muzykę nagraną przez moskiewską orkiestrę symfoniczną, ponad 50 tys. klatek animacji, 6 światów, 24 bronie, 30 postaci do wyboru (z motion capture) etc.

• TY ZŁODZIEJU!!!

Aureal Semiconductors "ścięło się" z Creative Labs. Ponoć panowie z CL wykorzystali przy tworzeniu SB Live! zastrzeżone przez AS patenty i technologie. Proces na dniach!

• DECAY

Świat XXI wieku, zniszczony rabunkową gospodarką, jest tlem nowej gry FPP, o nazwie Decay. Jedyną organizacją dbającą o przestrzeganie ladu jest Law Enforcemnet Agency. Zadaniem bohatera jest po prostu przetrwać tam jak najdłużej, wykorzystując tak ogromny arsenal dostępnej broni, jak i najnowocześniejsze wytwory

Srebrny, brzydki i zły?

Silver to gra, którą właściwie trudno zdefiniować. Można jednak powiedzieć, że łączy ona elementy przygodówki z takim nieco zręcznościowo potraktowanym RPG. Od (wielkiej) biedy można nawet mówić o pewnych (dalekich) podobieństwach do kultowej w pewnych kręgach Final Fantasy. Zastrzegam się jednak, że są to jednak tylko moje wrażenia po lekturze press-packa.

UGLY JOE

Akcja Silver rozgrywa się w magicznym świecie fantasy. Fabuła (zupełnie nielinearna zresztą) opowiada o walce drużyny pod wodzą niejakiego Davida z siłami zła. David ma powody, by ruszyć do walki - jego żona Jennifer została uwięziona przez maga Silvera, głównego "szwarc-charaktera" gry. Ale naturalnie to tylko początek bardzo burzliwych wydarzeń; jak zawsze kończy się to ogólnym starciem Dobra i Zla, gdzie stawką jest istnienie całego świata. Akcja rozgrywa się na 350 pre-rednerowanych i

chodzi znakomita i bardzo mocno osadzona w klimatach fantasy muzyka. (2 godziny! Jeśli to, co bylo na CD z informacjami o grze, jest fragmentem ścieżki dźwiękowej z Silvera, co jest mocno prawdopodobne, to rany boskie - jaki czad!!!) No i liczne speeche itp. (10 aktorów udzieliło swych głosów 56 postaciom w grze).

Naturalnie jeśli jest to gra fantasy, to nie może braknąć magii. Istnieje 8 różnych "szkół"

(Ogień, Lód, Światło, Kwas, Czas, Uzdrawianie itp.). Każda z jej odmian posiada 3 główne poziomy doświadczenia. Jeśli zaś interesuje was walka w bardziej konwencjonalny sposób, to wiedzcie, iż natkniecie się na 8 różnych podstawowych odmian broni (topory, sztylety... aż po katapulty), z czego np. same

w tym samym czasie (przy czym możemy dwie z nich oddać pod "zarząd" AI).

Praca nad grą pochłonęła 19-osobowemu zespolowi cale 3 lata. Wedle zapewnień autorów, ukończenie gry wymagać będzie poświęcenia co najmniej 32 godzin na grę non-stop, i to przy założeniu, że dysponować będziemy szczegółową solucją i nie będziemy specjalnie angażować się w liczne poboczne wątki fabuły. Śmiało więc można to od razu przemnożyć przez 2 lub 3. Silver wymaga P-166 MMX, 32 Mb Ram i Cdx8. Engine automatycznie

rewelacyjnie wyglądających lokacjach wyspiarskiego królestwa Jarrah. Pustynie, bagna, wnętrza pałaców i więzień, ulice miast, lochy itd. Do tego do-

miecze występują w 9 wersjach. Ponoć Silver zawiera też w sobie jakąś super-innowacyjną metodę kontrolowania postaci w grze za pomocą myszki (niestety, producenci nie sprecyzowali, na czym ma polegać ta oryginalność, a szkoda). Wiem za to, że mamy możliwość równoczesnego kontrolowania poczynań 3 postaci

dostosowuje poziom detalizmu grafiki do mocy obliczeniowej sprzętu (z możliwością ręcznej korekty tych ustawień). Naturalnie posiadanie akceleratora (acz niekonieczne) jest bardzo wskazane. Premiera - gdzieś przed wakacjami. ■

Silver
Infogrames

Fly! Fly away...

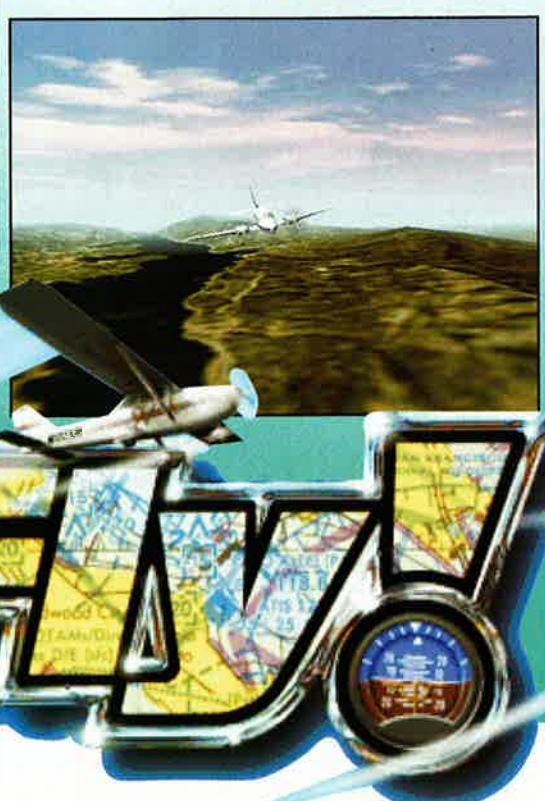
Istnieją takie symulatory, które mimo iż nie oferują bombardowań, odpalania rakiet, wypełniania skomplikowanych zadań i prowadzenia pojedynków powietrznych, to jednak posiadają stale powiększające się grono wielbicieli. Świadczy o tym najdobitniej fakt, iż na rynku pojawiają się wciąż nowe pozycje tego typu. (niestety najczęściej były to przeważnie ulepszone odpryski Flight Simulatora Microsoftu, który do niedawna był niemalże monopolistą). Już pewnie zgadliście o jaki rodzaj gier chodzi? Oczywiście są to symulatory samolotów cywilnych.

ŁUKASZ BONCZOL

Obecnie poprzeczka w tej dziedzinie została postawiona bardzo wysoko przez Flight Unlimited 2, który zdeklasował rywali do tego stopnia, iż potrzeba nie lada odwagi, aby w tej chwili wprowadzić na rynek jakąkolwiek grę z tego gatunku. No ale jak to zwykle bywa, znaleźli się tacy, którzy zachęceni wyzwaniem, jakie przed nimi postawiono (albo raczej furą kasy do zgarnięcia), postanowili pokazać całemu światu, iż w przypadku symulatorów maszyn cywilnych wiele można jeszcze dokazać. I tak oto grupa Terminal Reality będąca częścią The Gathering of Developers, już za niedługi czas zamierza uraczyć nas swoją najnowszą produkcją zatytułowaną FLY. Jeśli wierzyć przechwałkom twórców, ich dziecko ma stanowić połączenie najlepszych cech Flight Simulatora Microsoftu (rozległość terenu, nad którym latamy) i Flight Unlimited (szczegółowość grafiki). Polatać będzie można nad pięcioma dokładnie opracowanymi obszarami (100 na 100 mil kwadratowych każdy), do których tworzenia wykorzystane zostały zdjęcia satelitarne. Nad resztą świata (cokolwiek by to miało znaczyć) też można będzie pohasać, tyle tylko, że zostanie ona ogólnie wymodelowana. Zresztą autorzy zastanawiają się nad umieszczeniem w swoim produkcie edytora, za pomocą którego będzie można stworzyć np. własne osiedle wraz z okolicami. Samoloty przeznaczone do wycisku to: Cessna Skyhawk 172R, Piper Malibu Mirage, Piper Navajo, Raytheon/Beechcraft King Air 200 i odrzutowiec Cessna Citation 10. Jak widać, każdy znajdzie tu coś dla siebie. Przy wykorzystaniu modeli fizycznych i odwzorowaniu parametrów maszyn posługiwano się ponoć danymi otrzymanymi od producentów samolotów.

Wstępne wymagania sprzętowe to Pentium 166, 32 MB RAM, Win'95, i koniecznie jakiś akcelerator 3D. W komfortowej sytuacji będą też posiadacze joyów z Force Feedbackiem, gdyż FLY w pełni obsłuży możliwości ich zabawek. Program korzystać będzie z dobrodziejstw kart AGP, a także najpopularniejszych standardów akceleracji (Direct3D i Glide). Od strony technicznej gra ma być majstersztykiem (ale tak przecież zapowiadają swoje gry wszyscy producenci). Dostępne będą rozdzielczości od 640x480 w górę. Wszystko w szesnastobitowym kolorze. Olśniewać mają przede wszystkim efekty atmosferyczne. Bajery takie jak zachody słońca czy księżycowa poświata w nocy mają zdeklasować konkurencję.

Jak przystało na symulator maszyn cywilnych, nie zabraknie obsługi skomplikowanych instrumentów nawigacyjnych (ale ma być też i "prosty" GPS), systemów kontroli ruchu powietrznego itp. Instrumenty pokładowe (niewyobrażalna mnogość typów, trybów pracy częstotliwości działania i innych takich "przyjemności") będą się ponoć zachowywać tak jak ich realne odpowiedniki. Wiele z nich będzie miało swoje kaprysy, z którymi będzie się trzeba nauczyć żyć. O realizmie i złożoności gry powinien najdobitniej świadczyć fakt, iż FLY jest adresowany także do zawodowych pilotów. Dopiero oni będą się czuć jak ryby w wodzie, grając w najnowszą produkcję Terminal Reality. Zresztą w grze nie ma być wcale opcji treningowej, w której trener podczas kolejnych lekcji nauczy nas krok po kroku obsługi całej tej piekielnej maszyny, jaką przyjdzie nam się wzbić w powietrze. Tak radykalne posunięcie na pewno odstraszy wielu nowicjuszy, ale autorzy zapewniają, że gra będzie pełna opcjonalnych skrótów i ułatwień, które umożliwią start mniej otrzaskanym z lataniem. Jak zwykle pozostaje już tylko czekać i sprawdzić, ile z tych wspaniałych zapowiedzi znajdzie odzwierciedlenie w finalnej wersji programu. ■



FLY!
Terminal Reality/The Gathering of Developers

Zupełnie Nowe!

techniki komputerowej, oraz własny umysł. To nie jest strzelanina! To raczej coś w rodzaju symulacji życia w "miejskiej dżungli" w konwencji FPP, z realistycznie oddanym światem, w którym obowiązują prawa fizyki, a wrogowie są obdarzeni niemal ludzką inteligencją. Gra stworzona jest na engine Dynamic Visibility Analysis, który oferuje m.in. grafikę 32-bitową, niesamowitą interakcję z wszelkimi elementami otoczenia, cieniowania Phonga (efektowniejsze od zwykle stosowanego Gourauda) etc. Autorzy twierdzą, że ich gra chodzi szybciej i bardziej płynnie BEZ akceleratora niż większość obecnych FPP wspomaganych dopalaczem grafiki! Mówiąc krótko - Unreal przy niej ma po prostu wysiadać! Czy ludziska z Insomnia Software aby trochę nie przesadzają? Ale jeśli nie - o mamo!!!

• SHOGO MISSION PACK

Aztech New Media Corp pracuje nad data-dyskiem do Shogo, o podtytule Legacy of the Fallen. 6 nowych charakterów, i po 8 rodzajów mechów, broni i potworów. Gdy czytacie te słowa, zestaw już powinien być w sprzedaży.

• PREMIERA EVERQUESTA

Ten niezły (albo i lepszy) "rolplej" z 989 Studios będzie miał oficjalną premierę 16.03.1999. Zatem wkrótce możecie spodziewać się recenzji.

• BASEBALL

Acclaim Sports zwabił zawodnika z New York Yankees (Dereka Jeetera) jako konsultanta przy grze All-Star Baseball 2000. Premiera na dniach!

• HARPOON W ROKU 2000!

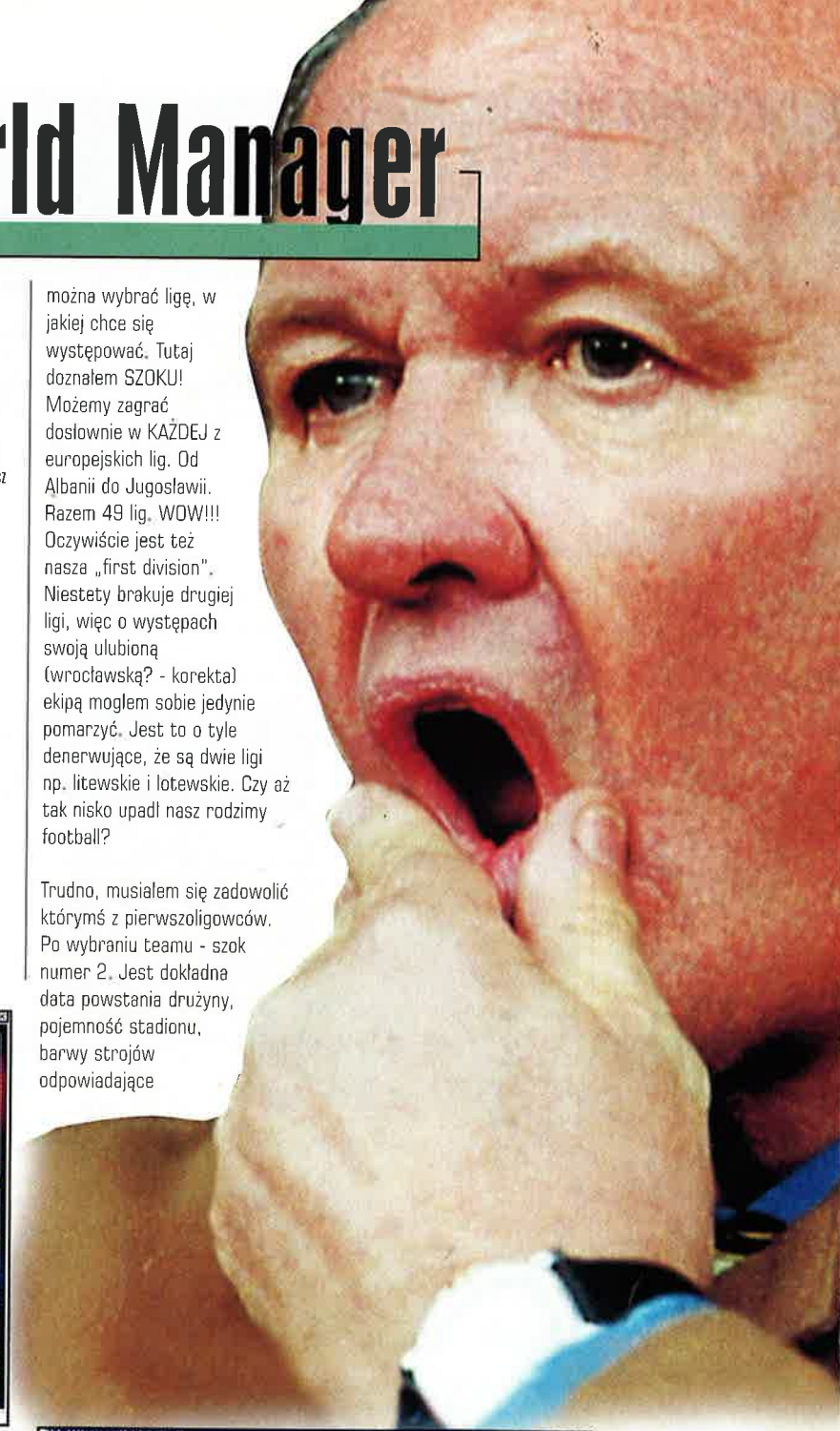
SSI ogłosiło, że najnowsza wersja ich słynnego Harpoona nie pojawi się wcześniej niż w roku 2000! Powodem było odejście części zespołu i konieczność dokonania pewnych korekt założeń gry. No cóż, poczekamy...

• PACK KOMANDOSÓW

Eidos rozpocznie w marcu sprzedaż zestawu misji do Commandos BEL, noszącego tytuł Beyond the Call of Duty. Od razu wyjaśniamy, że aby go uruchomić, NIE trzeba będzie posiadać oryginału gry! I jak zawsze - nowe misje i bronie, nowe lokacje oraz na dodatek grafika w wyższej niż wcześniej rozdzielczości.

Football World Manager

Piłkarski Rodzynek



Uwielbiam miłe niespodzianki, tak zresztą jak chyba każdy. Tym razem niespodzianka jest tym milsza, że dotyczy mojego ulubionego gatunku gier, czyli menadżera piłkarskiego. Gatunek ten jest ostatnio zdecydowanie w odwrocie i tylko serie Championship Manager i Ultimate Soccer Manager dają sobie jakoś radę. Tymczasem zdarzyła mi się taka przyjemna niespodzianka w postaci Football World Manager z Ubi Soft.

ELD

Po otrzymaniu pudełka z grą rzuciłem okiem na pierwsze lepsze zdanie z instrukcji. Brzmiało ono mniej więcej tak: „Ponad 25 000 zawodników występujących w ponad 1000 klubów z 50 krajów". Moja odpowiedź na tak mało skromny slogan była niezbyt cenzuralna: „A takiego...!". Ostatnio w podobnym stylu przechwalała się EA Sports ze swoim F.A. Premier League Football Manager 99. Co z tego wyszło, mieliście okazję przeczytać w numerze styczniowym. Tak więc z dużą dozą rezerwy zainstalowałem FWM na hardzielu. Wybrałem sobie Europę i patrzę, jakie to ligi mam do wyboru. Chociaż nie, najpierw trzeba wykreować samego siebie. Naprawdę. Możesz dokładnie ustalić swój wiek, obywatelstwo, a także stworzyć własną podobiznę. Od koloru włosów począwszy, a na wyglądzie ust skończywszy. Dopiero teraz można wybrać ligę, w jakiej chce się występować. Tutaj doznałem SZOKU! Możemy zagrać dosłownie w KAŻDEJ z europejskich lig. Od Albanii do Jugosławii. Razem 49 lig. WOW!!! Oczywiście jest też nasza „first division". Niestety brakuje drugiej ligi, więc o występach swoją ulubioną (wrocławską? - korekta) ekipą mogłem sobie jedynie pomarzyć. Jest to o tyle denerwujące, że są dwie ligi np. litewskie i łotewskie. Czy aż tak nisko upadł nasz rodzimy football?

Trudno, musiałem się zadowolić którymś z pierwszoligowców. Po wybraniu teamu - szok numer 2. Jest dokładna data powstania drużyny, pojemność stadionu, barwy strojów odpowiadające prawdziwym, w miarę aktualne skład etc. Komu się chciało to wklepywać??? Jakby jeszcze było tego mało, to wziąłem pierwszego lepszego naszego kopacza i kliknąłem na „view career". I tym razem FWM ściął mnie z nóg. Była tam liczba rozegranych spotkań w pierwszej lidze oraz liczba strzelonych bramek! Dodam jeszcze tylko, iż terminarz naszej ligi jest jak najbardziej zgodny z tegorocznym. Przyznam otwarcie, tym razem nawet mój Championship Manager 97/98 został pobity pod względem dbałości o szczegóły. To co pisze w instrukcji jest całkowitą prawdą!!!

Weźmy się zatem za samo giercowanie. Sam interfejs FWM jest dobry. Przypomina on ten z USM, na górze znajduje się pasek i klikając na nim możemy się dostać tam, gdzie nas to interesuje. Praktycznie jednym kliknięciem możemy dostać się wszędzie. Zresztą nie ma aż tak dużo opcji. Graficznie ten

Po prawej:
Jeśli jesteś kibicem piłki nożnej, to na pewno wiesz kto tu tak ziewa...

Plusy:
- ponad 25 000 piłkarzy w 1000 klubów z 50 krajów
- motywowanie kopaczy
- miłust interfejs
- w zasadzie niezła graficzka

Minusy:
- trochę mało funkcji związanych z ogólnym kierowaniem klubem
- powtarzające się animacje
- niezbyt ciekawy trening

Ocena: 7

menadżer również się wyróżnia. Ładne, starannie wykonane ikonki, doskonale dopasowane kolory. Jak na grę, która ma trochę inne zadanie, to na pewno przyciąga wzrok. Muzyka jest, ale nie robi jakiegoś większego wrażenia. Przynajmniej nie przeszkadza i człowiek może zająć się bardziej myśleniem.

W FWM jesteśmy bardziej trenerem niż człowiekiem zarządzającym całym klubem. Nie ma tutaj żadnej sprzedaży pamiątek klubowych i artykułów gastronomicznych, ustalania cen biletów itp. Nasza funkcja ogranicza się typowo do kierowania samą drużyną. Z pieniędzmi mamy tylko do czynienia, kupując piłkarzy (a także odnawiając kontrakty) czy angażując trenerów. Oprócz tego są to już sprawy ściśle powiązane z budową samej drużyny. Trochę z początku się na to boczyłem, ale potem uświadomiłem sobie, iż w CM także brakowało rozbudowanych funkcji finansowych. Co zatem należy do naszych funkcji? Przede wszystkim trenowanie drużyny, a także teamu juniorów. Niestety trening jest dość prosty. Każdemu z piłkarzy musimy tylko odpowiednio rozłożyć czas przeznaczony na trening indywidualny. Zawodnik może mianowicie trenować Skills (umiejętności), Pace (bieganie), Strength (siłę) oraz można pewien procent tego czasu przeznaczyć na odpoczynek (Resting). Szkoda, że nie można trenować np. napastnikom strzelania, pomocnikom podawania etc., tak jak to miało miejsce w USM. Podobnie rzecz ma się z treningiem zespołowym, czyli nic skomplikowanego. Pamiętać należy za to o rozłożeniu godzin treningu na zajęcia zespołowe, jak i indywidualne.

Drugim ważnym naszym zadaniem jest opracowanie taktyki. Jak ktoś chce, to może ją stworzyć własnoręcznie, a jak ktoś jest leniwcem, to ma do dyspozycji kilkanaście ustawień proponowanych przez komputer. Sam jak zawsze spróbowałem ofensywnego ustawienia 3-4-3 i jak się szybko okazało, nie było to dobre posunięcie. Bramek nie strzelałem, za dużo traciłem. Najbardziej optymalnym ustawieniem proponowanym przez komputer jest 4-4-2. To dziwne, bo od kilku lat tryumfy święci ustawienie 3-5-2. Zresztą to nieważne, bo i tak każdy z was powinien dopasować sobie jakieś ustawienie do swojego teamu. Najlepiej metodą prób i błędów. Nie warto także zbyt agresywnie nastawiać naszych graczy. Ja jak zawsze ustawiłem agresję na maksa i skończyło to się ośmioma czerwonymi kartkami w zaledwie sześciu meczach. Doszły jeszcze do tego kontuzje jako wynik zbyt ostrej gry i musiałem w trybie awaryjnym skorzystać z juniorów. Dlatego lepiej z agresją nie przesadzać.

Zapomnialbym o tym, że każdy z piłkarzy posiada w statystykach coś takiego jak temperament. Jeżeli koleś jest agresywny, to może i będzie walczył do upadłego, ale nóg rywali także nie będzie oszczędzał. Dziwny jest również mały fakt, iż w FWM lepiej jest grać Passing niż Long Ball. W większości menadżerów jest dokładnie odwrotnie. No i to są już raczej wszystkie ważniejsze zadania, które na nas czekają w FWM. Reszta jest już mniej istotna np. rozbudowa stadionu czy zaaranżowanie meczu towarzyskiego. Poza tym można do woli naklikać się po różniastych okienkach z najdziwniejszymi statystykami. Od tabeli strzelców po gazetę z newsami.

Kiedy jesteśmy już przygotowani, przystępujemy do meczu. Ekran zostaje podzielony na dwie części. W górnej po lewej stronie znajduje się wynik spotkania oraz opis akcji, natomiast po prawej mamy animację najciekawszych sytuacji. Animacje są wykonane ładnie (chyba najlepiej ze wszystkich menadżerów), ale niestety nagminnie się powtarzają.

U góry:
Grafika jak na managera - całkiem sympatyczna.

Żenujące jest, kiedy po raz drugi lub trzeci z rzędu jest wyświetlana ta sama sytuacja. Wiem, wiem cedek i tak został napakowany na full, więc na zrobienie animacji całego spotkania nie starczyło zwyczajnie miejsca. Trudno. Natomiast na dolnej połówce ekranu wyświetlane są składy obu zespołów, a także statystki oraz opcje takie jak zmiany zawodników czy taktyki. Jest to dobre rozwiązanie, gdyż w każdej chwili możemy zrobić z naszym teamem, co nam się tylko podoba. Grę także można spauzować, co jest dużym atutem. Tutaj również znajduje się bardzo oryginalna opcja, a mianowicie motywowanie piłkarzy. Kiedy klikniemy na nazwisku gracza, pojawiają się trzy ikonki. Ukazujące kciuk podniesiony do góry, klaszczące dłonie oraz grożący palec. Jak się domyślacie, pierwsza oznacza pochwalenie zawodnika, druga zdopingowanie do lepszej gry, a trzecia objechanie słabo grającego piłkarza. To dość nowatorskie, prawda? Ale jak się sprawdza!

Ogólnie Football World Manager to milutkie zaskoczenie. Nie dorasta może on jeszcze do Ultimate Soccer Manager czy Championship Manager, ale wygrywa z pozostałymi menadżerami. Ma kilka silnych punktów, takich jak wprost ogromną ilość lig, w których można zagiercować (w sumie aż 70!). Dochodzi do tego jeszcze kilka drobiazgów nie wykorzystywanych dotąd w innych menadżerach oraz ładna oprawa graficzna i milusi interfejs. Po stronie buraków znajdują się raczej mało przeszkadzające sprawy - ale to zawsze jednak jakiś minus. Dlatego po dwudniowych rozmyślaniach i kilkukrotnym zmienianiu oceny końcowej wypadło mi 7. Ocena chyba sprawiedliwa, a dla Ubi Soft to znak, że po usunięciu kilku niedociągnięć wejdą do pierwszej ligi. ■

D-ACTION

Producent: UBI SOFT

Wymagania: P133, 16 RAM, WIN 95/98, CDx4, karta muzyczna

Dystrybutor: L.E.M. tel.(022) 6428165

Internet: http://www.footballworldmanager.co.uk

INFO

Extreme G2

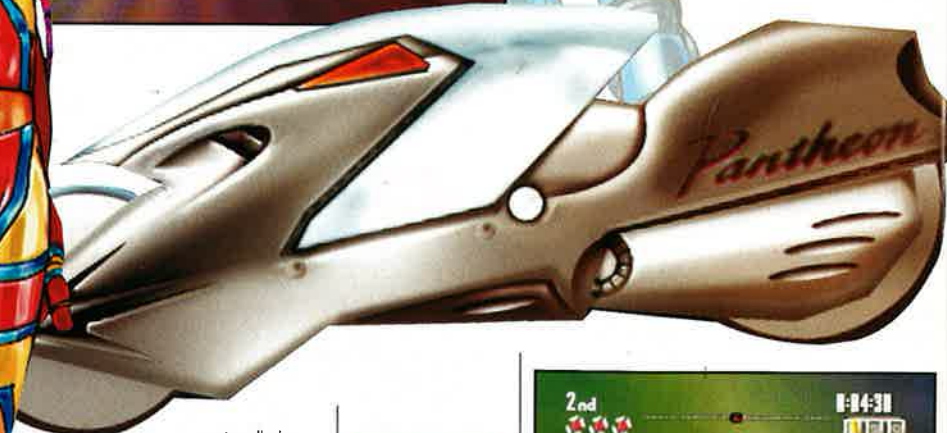
Ekstremalna jazda

Nastały teraz szczęśliwe czasy dla miłośników gier może nie ambitnych jak strategie czy wciągających jak dobre przygodówki, ale i tak wspaniałych. Gier, o których nie powinien zapominać żaden, nawet najbardziej poważny gracz komputerowy. Nastała era szybkich i pełnych akcelerowanych efektów rodem z wizji po LSD. Ciągnie to za sobą duże wymagania, ale naprawdę warto poświęcić parę złotych, aby móc grać i to w pełnym tego słowa znaczeniu. Wprawdzie nie przyszło mi teraz opisać najlepszej z ostatnio widzianych przeze mnie gier, ale Extreme G2 również stoi w czołówce.

YASIU

Produkt Acclaimu to, jak już wspomniałem, gra wyścigowa nowej ery. Bez akceleratora nie da rady sobie pograć, ale posiadanie tego cudownego urządzenia może przenieść gracza w całkowicie innym wymiar. Na początku krótki rzut oka na menu, ustawianie opcji i inne tego typu sprawy, których w żadnej grze nie da się uniknąć. Cóż, prawdę mówiąc, akurat ta część programu nie wzbudziła we mnie większego entuzjazmu. Nie to, żeby menu było niefunkcjonalne czy dostęp do jakichś opcji utrudniony. Nic z tego - tylko i wyłącznie wygląd powoduje, że gracz mocno się zastanawia, czy pogrążyć się dalej... Nie to jednak jest w grze najważniejsze, prawda? Dlatego czym prędzej, nie przyglądając się dalej menu, wybieramy jeden z trybów gry, swój motocykl - bo to będzie w tej grze nasz pojazd służący do destrukcji, i ruszamy w trasę.

Wcześniej jednak - zanim wyruszymy w pełen kolorów wyścig, powiem wam jeszcze, co czeka was w grze, bo w każdych wyścigach, oprócz samej gry, istotne jest, jakie rodzaje wyścigów nam zaoferowano, ile jest tras i czy ilość pojazdów jest wystarczająca do zapełnienia naszych garaży. ;) Nie wiem jak wy to przyjmiecie, ale dla mnie ilość tego wszystkiego jest raczej zadowalająca. Kogo bowiem nie usatysfakcjonuje ponad dwadzieścia pięć tras i to różnych od siebie, a wyglądających tak, że spokojnie nadawałyby się do filmu SF. :) Niestety, nie będziemy mieli zbyt wiele czasu na podziwianie, bo kto pierwszy, ten lepszy, a żeby być pierwszym, trzeba jechać szybko. Do tego służyć nam będzie piętnaście dostępnych od początku motocykli oraz sześć kolejnych maszyn, do „zdobycia" w trakcie zabawy. Jeśli już o nich mowa w ogóle, to autorzy postarali się, żeby pojazdy różniły się wyglądem nie tylko od siebie, ale i od tego, co dzisiaj możemy zobaczyć w salonach czy na ulicy. Ale cóż - klimat cyberpunkowy do czegoś zobowiązuje. Dlaczego w ogóle piszę o klimacie cyberpunka? Ano dlatego, że Extreme G2 powinno być obowiązującą pozycją dla każdego, kto „żyje na krawędzi" - szybkość, ryzyko, twarda, bezpardonowa walka... No, cóż więcej trzeba?



Lećmy jednak dalej z liczbami... Achhh.... Została jeszcze tylko informacja na temat różnego rodzaju rozgrywek. Kombinacje różnych opcji dają łącznie w trybie single i multiplayer coś koło trzydziestu różnych możliwości, co zadowoli chyba nawet najbardziej wybrednych. Ale czy zrobi to też sama gra... Cóż - dopiero tutaj można mieć wątpliwości. Bo owszem, ze strony graficznej wszystko jest naprawdę ekstra... Ładnie zrobione trasy, milusie efekty specjalne i naprawdę wielka szybkość. Do tego dodać można jeszcze muzykę, która oczywiście pasuje jak ulał do całej akcji... Jednak nie tylko to stanowi najczęściej o powodzeniu gry. Pomimo tego wszystkiego, granie w Extreme G2 daje dużo radochy, ale do czasu... Po pewnym czasie trasy zaczynają wydawać się puste - i pewnie nie jest to tylko wina tego, że rzadko widzimy któregoś z naszych przeciwników. Tak przecież jest np. w DethKarz, a pomimo tego gra nie nuży. Ale w EG2 brakuje niestety tego czegoś, co zwykliśmy nazywać grywalnością. Naprawdę ciężko mi powiedzieć, co jest tego powodem i muszę zaznaczyć, że może to być tylko moje subiektywne wrażenie (spowodowane w dużej części tym, że wcześniej grałem w kilka innych podobnych, ale lepszych gier)... Pewnie tak jest, więc nie twierdzę, że Extreme G2 jest złą grą. Przeciwnie - jest naprawdę niezła, ale chyba po prostu spóźniona.

Warto na pewno zobaczyć jej demko i jeśli się spodoba, zastanowić się nad zakupem. Wielu ludziom Extreme G2 na pewno przypadnie do gustu i długo nie będzie można ich oderwać sprzed monitora (ja początkowo też mocno się wciągnąłem w granie)... Gdyby ktoś jednak spytał mnie o zdanie, to polecę mu raczej DethKarz, ale tylko pod warunkiem, że ma mocny sprzęt. W innym wypadku Extreme G2 na pewno będzie dobrą alternatywą. ■

Plusy:
- dużo tras, motocykli
- ładny i szybki engine
- klimatyczna muzyka
- całokształt - założenia

Minusy:
- mała grywalność
- nie sposób wypaść z trasy
- ukazał się już DethKarz

Ocena: 7

T-ACTIO	**Producent:** Acclaim
Wymagania: 4P166, 16MB RAM, W 95/98, CD ROMx8, DirectX 6.0	**Dystrybutor:** CD PROJEKT (022) 258171
Internet: http://www.extremeg.com	

INFO

Odkryć znaczy zobaczyć to,
co widzą wszyscy ale pomyśleć to,
o czym nikt inny nie pomyślał.
Albert Szent-Györgyi

ACTIVISION®

www.activision.com

Przyszłość spoczywa w Twoich rękach
Poprowadź imperium od jego prymitywnych początków do oszałamiającego roku 3000. Każda podjęta przez Ciebie decyzja ma wpływ na to, co stanie się w przyszłości z Twoim światem. Od Ciebie zależy, czy stworzysz umierającą kulturę, przemysłową dżunglę, czy też utopijne społeczeństwo.

Nie wszystkie wojny toczą się na polach bitew
Wzmocnij swoją militarną potęgę niekonwencjonalnymi, ale śmiercionośnymi sposobami działania, takimi jak biologiczny terroryzm, czy też fanatyzm religijny. Do Twojej dyspozycji oddano bogatą różnorodność jednostek, budowli, rządów, cudów świata i możliwości badań.

Sprawdź, który z Twoich przyjaciół stanie się władcą
Stań do bezpośredniej wieloosobowej rywalizacji w budowaniu świata. Ale pamiętaj, że w czasie wojny nawet przyjaciele mogą stać się wrogami. Wirus, którego użyjesz w jednym z wrogich miast może się rozprzestrzenić na dalsze regiony i wprowadzić Cię w stan wojny z zupełnie innym narodem.

CIVILIZATION
CALL TO POWER™

Civilization: Call to Power © 1998 Activision, Inc. Activision jest zarejestrowanym znakiem handlowym, a Call to Power jest znakiem handlowym Activision, Inc.
CIVILIZATION computer games © 1991-1998 MicroProse Software, Inc. CIVILIZATION jest zarejestrowanym znakiem handlowym MicroProse, Inc.
Ten produkt został stworzony i jest sprzedawany zgodnie z licencją Microsoftu. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Wszelkie pozostałe logo i znaki firmowe są wyłączną własnością stosujących je firm i używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia jest zabronione.

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.,
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3C,
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
http://www.lem.com.pl

LEM
LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

Apache/Havoc

Świetne helikoptery

Niezmiernie rzadko zdarza się, że symulator traktujący o więcej niż jednej maszynie jest realistyczny. Jeszcze rzadziej realistyczny symulator oferuje graczom wartką, wciągającą akcję. Apache/Havoc spełnia oba te warunki, a w dodatku okraszony jest najwyższych lotów grafiką. Czy można jeszcze chcieć czegoś więcej?

ŁUKASZ BONCZOL

Brak intra i szaro-bure, przeciętne menu, robią kiepskie wrażenie. Na pewno nie zapowiadają orgii, jaka będzie się rozgrywać na ekranie już w chwilkę po odpaleniu pierwszej z brzegu misji. Jest to jednak cisza przed burzą. Ale czy na pewno cisza? Chwileczkę... Coś tam w głośnikach pobrzękuje... Zrobimy troszeczkę głośniej i... Jest! Całkiem przyjemna muzyczka! A jak pasuje do klimatu! Aż chce się zasiąść za sterami jakiejś stechnicyzowanej do granic możliwości stalowej ważki. Hmm... Przyjemna to za mało powiedziane. Muzyka jest świetna! Zaraz, zaraz, panie pilot. Co to właściwie jest? Noo... Techno! Wreszcie ktoś wpadł na pomysł, aby umieścić w symulatorze tego typu muzykę. Nie mam bynajmniej na myśli jakiegoś delikatnego ambientu podkreślającego atmosferę napięcia, lecz komercyjne jak tylko się da, odznaczające się mocnym rytmem Techno! Przyznam szczerze, iż fanem tego typu dźwięków nie jestem, ale do symulatora takiego

Po lewej:
Wyraźnie widoczne są strzeliste wieże kościołów czy stara architektura (...)

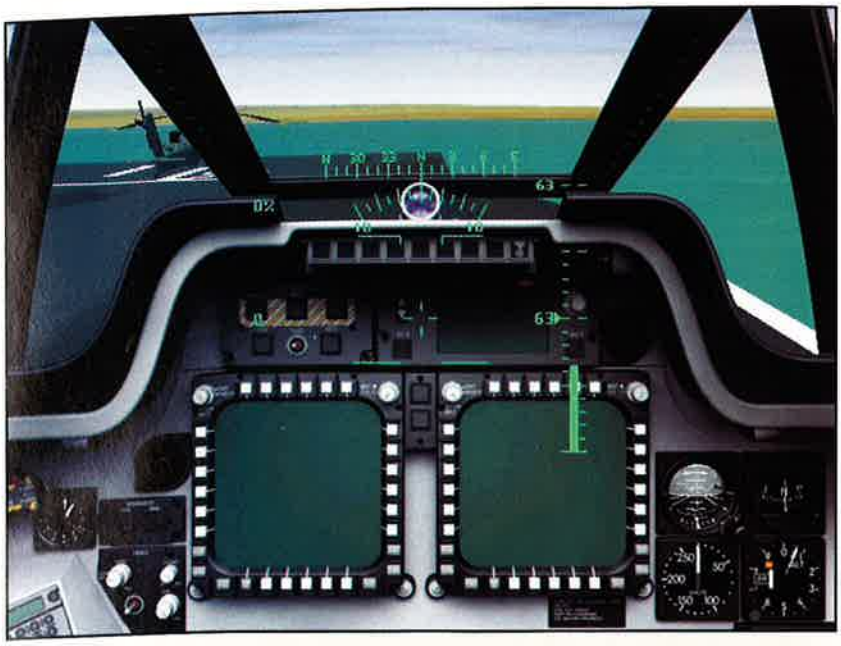
jak A/H pasują one jak ulał. Zresztą muzyka sprawi wiele przyjemności nawet tym, którzy do tej pory za Techno nie przepadali. Wszystkie ścieżki zostały zapisane w formacie audio, co umożliwia ich odsłuchiwanie w domowej wieży. Niestety, gdy nasze oczy nie są karmione widokiem pola walki, a emocje trochę opadną, muza robi nieco gorsze wrażenie.

Odpalamy pierwszą z rzędu misję, po czym wybieramy pomiędzy amerykańskim i rosyjskim śmigłowcem. Czas wczytywania dłuży się niemiłosiernie. Już zaczynam nabierać podejrzeń, że coś jest nie tak, gdy w ciężkich bólach gra załadowuje się się. Uff...

Na lądowisku stoi majestatycznie w świetle wschodzącego słońca Apache. Widok jak z pocztówki... No może troszeczkę przesadziłem, ale z pewnością stopiłby serce każdego amatora awiacji. Zwalniamy hamulec głównego rotora oraz nieco zwiększamy moc silników. Uginające się pod własnym ciężarem łopaty zaczynają majestatycznie przesuwać się przed szybą kabiny, aby w końcu zamienić się w wirujący

dysk. Dodajemy jeszcze nieco mocy i łopaty zauważalnie wyginają się ku górze, aby poderwać śmigłowiec do lotu. Rewelacja!!! Maszyna powoli wznosi się ponad zalegającą tuż nad ziemią poranną mgiełkę. Efekty atmosferyczne w A/H są pierwsza klasa, to trzeba przyznać (można latać nawet w deszczu, z włączonymi wycieraczkami!). Swoistym arcydziełem jest księżyc, który przewyższa pod każdym względem ten z Need For Speed III. Na całym kadłubie miarowo pobłyskują kolorowe światła pozycyjne (taka mała rzecz a cieszy!).

Obserwowanie zachowania helikoptera na widoku zewnętrznym to czysta uczta dla zmysłów. Wszelkie eksplozje prezentują się wyśmienicie, podobnie jak dym. Odpalone rakiety są w tej grze po prostu piękne! Podobnie zresztą jak teren, który umyka spod kadłuba z zawrotną prędkością. Bez problemu można dostrzec zagajniki, obszary zalesione (przedstawione jako wielościany pokryte odpowiednią teksturą, ale i tak wyglądają nieźle), a niekiedy nawet pojedyncze drzewa. Zadbano nawet o takie szczegóły jak linie wysokiego napięcia, będące koszmarem każdego pilota śmigłowca. Zapierające dech w piersiach wrażenie robią miasta, porty, lotniska, oraz wszystkie inne obszary zabudowane. A/H jest chyba jedną z pierwszych gier, w których przelot nad miastem nie ogranicza się do oglądania płaskiej tekstury lub przypadkowego zbioru podobnych klocków. Tutaj wyraźnie



Po lewej:
Realistyczny kokpit dodaje grze klasy.

można wyróżnić przedmieścia i centrum. Ba, można odróżnić nawet pojedyncze domy oraz charakterystyczne budowle. Nic się nie powtarza (no, może troszeczkę przesadziłem, ale niektóre budowle są jedyne w swoim rodzaju i w porównaniu do innych symulatorów prawie się nie powtarzają). Wyraźnie widoczne są strzeliste wieże kościołów czy stara architektura, placyki, parkingi... Istny obłęd! Wszystko pokryte niezwykle szczegółowymi teksturami. Maszyna mknie nad płaskimi, betonowymi dachami wieżowców, jak i czerwonymi, skośnymi daszkami domków jednorodzinnych. Popatrzcie tylko na screeny, które jak wiadomo nie są w stanie oddać nawet dziesiątej części przepychu, który oferuje gra. Dostatecznie wprawny pilot, posiadający dodatkowo przepustnicę i analogowy joystick, może próbować kryć się pomiędzy budynkami i kluczyć pomiędzy dachami. Jedyną sprawą, do jakiej miałbym zastrzeżenia, są rozmiary miasta, ale chyba nie mamy co liczyć na więcej, do czasu gdy ilość RAMu w naszych komputerach znacząco wzrośnie.

Kokpit nie odstaje od reszty oprawy. Przyrządy zostały wykonane z niezwykłą pieczołowitością. W Havocu widać nawet blade odbicie pilota w bursztynowym ekranie wyświetlacza wielofunkcyjnego. Wygląd kabiny zmienia się także wraz z porą dnia. Zadbano nawet o taki szczegół jak ruchome wycieraczki! Pojazdy naziemne cieszą oczy wielością detali, (szczególnie wszelkiej maści okręty - czysty odlot), lecz nie poruszają się zachwycająco. Zdarzają się bugi w postaci ciężarówek "wbitych" w stok góry czy też skupiska (czasem wręcz korki) pojazdów, świadczące o nienajlepszych algorytmach zarządzających poruszaniem się. Wybaczcie, ale brak mi słów, aby opisać wygląd wszelkich obiektów latających. Wystarczy chyba, że napiszę, iż w Hokumie wyraźnie widać obroty przeciwbieżnych wirników - mistrzostwo! Podczas walki cały czas przygrywa znajoma z menu muzyczka, która sprawia, że czas się nie dłuży (nużący dolot do miejsca akcji to wada większości realistycznych symulatorów).

Model lotu jest bardzo realistyczny, lecz sprawia przy tym wiele przyjemności. Wszelkie manewry, jakie może wykonać prawdziwy śmigłowiec, można wykonać także w grze. Beczka czy pętla, często zapomniane przez twórców symulacji przeznaczonych na domowe komputery, są jak najbardziej osiągalne. Sztuczne upraszczanie modelu lotu, aby gra stała się bardziej atrakcyjna dla szerszego kręgu odbiorców, to nagminna praktyka wśród symulatorów. Na szczęście ludzie z Razorworks poszli inną drogą i należy się im za to cześć i chwała. Mimo że lot może na początku sprawiać kłopoty, to na dłuższą metę staje się świetną rozrywką. Nie ma mowy o znudzeniu lataniem po kilku godzinach gry i przejściu do rutynowego wykańczania celów. Tutaj wszystko się może zdarzyć. Błąd pilota czy nagły, niespodziewany podmuch wiatru, podczas skrytego podejścia do celu, może skutecznie pokrzyżować wszelkie zamiary i skończyć się na pobliskiej ścianie drzew (Poziom adrenaliny u gracza wzrasta wtedy niepomiernie, a przecież o to chodzi!). Obie maszyny pilotuje się płynnie, da się nieomal odczuć ich ruchy przez palce spoczywające na joy'u lub klawiaturze. (Stanowczo odradzam ten drugi sposób kontrolowania śmigłowca. Dobry joy to podstawa sukcesu). Wyraźne są różnice pomiędzy amerykańskim, a rosyjskim helikopterem. Ten drugi posiada namacalną bezwładność (w końcu nie na darmo nazywają go latającym czołgiem), która urozmaica wszelkie manewry.

Opanowanie instrumentów pokładowych wymaga nie lada wprawy, ale gdy już posiądzie się tę umiejętność, to obserwowanie ich działania

Plusy:
- Grafika!!!
- Muzyka
- Wysoka grywalność
- Dwa śmigłowce do wyboru
- Ciekawie rozwiązana kampania
- Wysoki realizm
- Dopracowane w najmniejszych szczegółach cele

Minusy:
- Wymagania sprzętowe
- Drobne niedoróbki

Ocena: 9

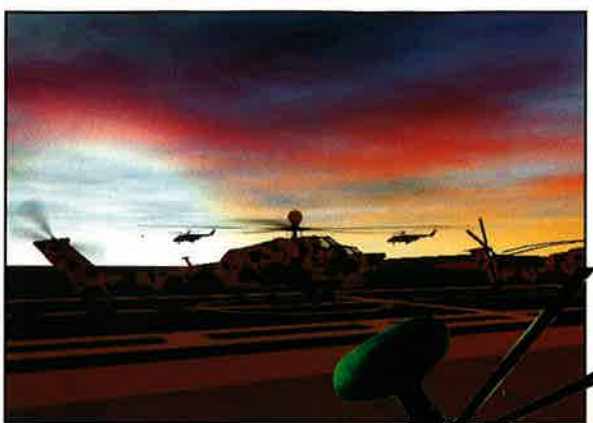
Producent: Razorworks / Empire Interactive

Wymagania: P200, 32Mb RAM, Directx 6.0, Karta Muzyczna, CD-Rom

Dystrybutor: SoftPress

Internet: http://www.empireflight.com

INFO



sprawia wiele satysfakcji. Na tafli idealu pojawia się jednak dość znacząca rysa. Po awarii silników, wirnik po prostu zatrzymuje się, miast jak w prawdziwym śmigłowcu, obracać się jeszcze przez dłuższą chwilę dzięki parciu powietrza i bezwładności. Jest to o tyle denerwujące, że helikopter zaczyna momentalnie spadać jak kamień. Nie ma mowy o żadnym locie szybowym, który przecież uratował życie wielu załogom śmigłowców. Próby wyszukania w instrukcji sprzęgła także spełzły na niczym.

Bardzo interesujące są pojedyncze misje oraz kampania. Te pierwsze oferują samotnym graczom możliwości znane dotychczas jedynie z trybu Multiplayer. Jedną z misji poprzedza taka oto odprawa: "W górach X, na pustyni Y, pięć Apache oraz pięć Havoców wyrusza na polowanie." Dalej mamy już pełną dowolność. Można wyprawiać, czego tylko dusza zapragnie. Próbować zniszczyć lotnisko przeciwnika bądź zaczaić się za jakimś wzgórzem i spokojnie czekać, aż sam napatoczy nam się pod lufę. Dość nowatorsko rozwiązana jest kwestia kampanii. Na samym początku dysponujemy kilkoma śmigłowcami (niekoniecznie samymi Apache lub Havocami. Są też np. BlackHawki, przeznaczone do wysadzania na tyłach wroga desantu bądź misji ratunkowych) oraz ograniczonym zapasem amunicji. Nasz oponent posiada zbliżone siły. Zadaniem gracza jest jak najszybsze uzbrojenie własnego sprzętu i zaplanowanie misji (oczywiście w każdej chwili możemy się wcielić w pilota dowolnego śmigłowca, aby samemu przeprowadzić akcję). Patrole, uderzenia na lotniska wroga, wspieranie własnych sił naziemnych (to do nich w dużej mierze zależy, czy wróg nie podejdzie pod ogrodzenie naszego lotniska i nie zrobi nam niespodzianki)... Jednym słowem: wszystkie chwyty dozwolone. Przeciwnik oczywiście robi w tym samym czasie dokładnie to samo, co my, a więc jeżeli poświęcimy zbyt dużo czasu na planowanie, to może się okazać, że wróg właśnie rozpoczął bombardowanie naszych zapasów.

I tu dochodzimy do jeszcze jednej ważnej kwestii, a mianowicie do zaopatrzenia. Transporty z paliwem i amunicją są bardzo narażone na ataki, należy ich więc pilnować jak oka w głowie. Nie zaszkodzi przy tym wysadzić w powietrze kilku cystern nieprzyjaciela. Razi trochę nieczytelna, toporna mapa, jednak po dłuższym czasie można się do niej przyzwyczaić. Podsumowując, dynamiczna kampania robi bardzo dobra wrażenie, a co najważniejsze za każdym razem zaskakuje czymś nowym.

A/H oferuje także graczom coś, co zagubiło się z biegiem lat w symulacjach. Mam na myśli akcję i grywalność. W pogoni za wyśrubowanym realizmem, wiele gier uczyniono po prostu nudnymi. Oczywiście przez parę pierwszych spędzonych przy nich godzin, zachwycaliśmy się wiernym odwzorowaniem pola walki, lecz potem przychodził czas, gdy męczyć zaczynał dłużący się dolot nad cele misji i nużąca obsługa tysięcy urządzeń pokładowych. Wszystko to przy akompaniamencie jedynie miarowego warkotu silnika. Bo kto powiedział, że wojna jest przyjemna i dynamiczna? W A/H, mimo iż udało się zachować realizm, wpompowano niezwykłą dawkę dynamiki oraz element nieprzewidywalności. Dzięki temu każdy, nawet najbardziej rutynowy patrol staje się wyzwaniem i skutecznie przykuwa do monitora. Cieszą także komentarze drugiego pilota. W przeciwieństwie do większości gier, zdarzają się rzadko (przez co nie stają się nudne oraz nie nadają grze strzelaninowego posmaku), ale gdy już wystąpią, to po prostu zwalają z nóg. Dla przykładu, kiedy w trybie "Free Flight" niespodziewanie ostrzelałem, a następnie zatopiłem cywilny tankowiec, operator uzbrojenia skwitował to okrzykiem radości po czym dodał: "Czy to moja wina, że to kocham?".

Dawno nie grałem w równie udany symulator. Podobnych wrażeń dostarczył mi chyba jedynie leciwy Gunship2000. Pewnie dlatego, że była to pierwsza gra, w której naprawdę czuło się lot śmigłowcem (i jedna z pierwszych, w których pojawiły się wektorowe drzewa). Tamta gra ustanawiała nowy standard jakości, tak jak teraz ustanowił go Apache/Havoc. Produkt Razorworks jest z pewnością dla symulatorów śmigłowców tym, czym Unreal był dla FPP. Pozostaje wprawdzie kwestia wygórowanych wymagań sprzętowych (na Pentium333, 64 Mb Ram i Voodoo 1 wszystko działa płynnie do czasu, gdy program zacznie wczytywanie jakichś obiektów) , ale zapewniam, że już za jakiś kwartał będą one normalnością. Jeżeli w najbliższym czasie planujecie zakup symulatora, to stanowczo polecam Apache/Havoc. No, chyba że stoją temu na przeszkodzie wymagania sprzętowe, bo wtedy... Też warto zaopatrzyć się w A/H i poczekać na lepszy sprzęt! ■

Zamawiam płyty:

- ☐ Q2.....25,00 zł
- ☐ Świat MP3.....25,00 zł
- ☐ Arsenał Stratega..... 25,00 zł
- ☐ Lightflow..... 20,00 zł
- ☐ Internetowy Niezbędnik...25,00 zł
- ☐ fUnReal.....25,00 zł

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty (Za wyjątkiem Lightflow) otrzymasz **ZA DARMO** krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: .....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

przeczytaj łatwy

wtaj i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam płyty:

- ☐ Q2.....25,00 zł
- ☐ Świat MP3.....25,00 zł
- ☐ Arsenał Stratega..... 25,00 zł
- ☐ Lightflow..... 20,00 zł
- ☐ Internetowy Niezbędnik...25,00 zł
- ☐ fUnReal.....25,00 zł

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty (Za wyjątkiem Lightflow) otrzymasz **ZA DARMO** krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

podpis zamawiającego

podpis zamawiającego

Zamawiam płyty:

- ☐ Q2.....25,00 zł
- ☐ Świat MP3.....25,00 zł
- ☐ Arsenał Stratega..... 25,00 zł
- ☐ Lightflow..... 20,00 zł
- ☐ Internetowy Niezbędnik...25,00 zł
- ☐ fUnReal.....25,00 zł

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty (Za wyjątkiem Lightflow) otrzymasz **ZA DARMO** krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

podpis zamawiającego

Zamawiam płyty:

- ☐ Q2.....25,00 zł
- ☐ Świat MP3.....25,00 zł
- ☐ Arsenał Stratega..... 25,00 zł
- ☐ Lightflow..... 20,00 zł
- ☐ Internetowy Niezbędnik...25,00 zł
- ☐ fUnReal.....25,00 zł

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty (Za wyjątkiem Lightflow) otrzymasz **ZA DARMO** krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

podpis zamawiającego

NOWOŚĆ

Pierwszy nieoficjalny krążek z dodatkami do gry Unreal. Na płycie znalazły się między innymi nowe poziomy (single/multiplayer), edytory, wygaszacze ekranów, ikony oraz tapety stworzone na podstawie tej słynnej produkcji z EPIC Megagames. Doskonałe dla każdego fana tej gry.

Lightflow to pierwszy krążek zespołu Aural Planet. Lightflow to ponad 70 minut muzyki utrzymanej w konwencji ambient-trance, czyli położnie mówiąc - wolnego, „klimatycznego" techno. Aural Planet tworzą znani muzycy z tzw. „sceny komputerowej": Jacek „Falcon" Bojwa, Konrad „Ley G" Gmurek i Adam „Scorpik" Skorupa. Uczta dla uszu zaklonionych dobrej muzyki!

Internet jest najbardziej zaawansowanym sposobem przekazywania informacji i komunikacji międzyludzkiej. Dzięki usługom oferowanym w globalnej sieci można między innymi zdobywać wiedzę, dokonywać zakupów, prowadzić pogawędki z ludźmi na całym świecie, poszukiwać interesującego oprogramowania. Praca z internetem wymaga jednak użycia odpowiednich narzędzi. Na prezentowanej płycie CD zgromadziliśmy wszystko, co konieczne i pomocne podczas korzystania z najpopularniejszych internetowych serwisów - WWW, FTP, IRC, E-mail. Jeżeli chcesz być w kontakcie ze światem, skorzystaj z naszej oferty!

Pierwszy nieoficjalny krążek z dodatkami do gry Quake 2. Na płycie znalazły się nowe poziomy (single/multiplayer), edytory poziomów, wygaszacze ekranów, ikony oraz tapety stworzone na podstawie tej słynnej gry ID Software. Obowiązkowe dla każdego fana gatunku FPP.

MP3 to w chwili obecnej prawdopodobnie najpopularniejszy format plików audio. Jeżeli chcesz się dowiedzieć jak tworzyć w tym standardzie, szukasz programów, która pozwoli Ci wydobyć ze swego komputera magiczne dźwięki - sięgnij po Świat MP3! Na krążku znalazły się najnowsze odgrywacze, rippery, decodery oraz dokładna instrukcja, w jaki sposób stać się autorem melodii w formacie mp3.

To kompakt, który powinien mieć w swej kolekcji każdy fan gier strategicznych, tak turnowych jak i RTS-ów. Zawiera ponad 1300 dodatkowych scenariuszy do najpopularniejszych gier strategicznych ostatnich lat: Age of Rifles, Allied General, Close Combat, Close Combat 2, Dark Colony, Eastern Front, Fantasy General, Harpoon, Heroes of Might & Magic 2, Incubation, Mech Commander, Pacific General, Panzer General, Panzer General 2, Red Alert, Sanders, Silent Hunter, Soldiers at War, Starcraft, Steel Panthers, Steel Panthers 2, Steel Panthers 3, Total Annihilation, Warwind, Warcraft 2. Do tego dochodzą dodatkowe atrakcje: edytory, trainery, upgrade, patche, tapy, save'y gier... Jeśli kochasz gry strategiczne - będziesz miał w co grać przez długie miesiące. Nie namyślaj się, szkoda czasu!

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres .....

PIN:.....

na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres .....

PIN:.....

na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla banku

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres .....

PIN:.....

na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla poczty

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres .....

PIN:.....

na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

podpis przyjmującego .....

Prost Grand Prix

Zderzenie czołowe

Dzięki CD-Action masz (będziesz miał w kwietniu!!!) niepowtarzalną możliwość znaleźć się w teamie Prosta i wystartować w serii kwalifikacyjnej do mistrzostw świata. Oznacza to ni mnie ni więcej, że dostaliście wszystkie możliwe opcje, tory, paletę kierowców i najszybsze bolidy świata za cenę CD Action. Czy warto, zastanowicie się sami, gdy silnik się zapali i wóz wypadnie z zakrętu, wprost na rozwrzeszczanych kibiców. Powiedzmy sobie jednak prawdę. Jeżeli nie nosisz opaski na oczach albo beretu nasuniętego na nos, już w pierwszej chwili zauważysz, że gra raczej nie może się równać z takimi hitami jak np., MONACO GP Racing Simulation 2. Mimo to, mogę z całą odpowiedzialnością finansową (na dzień dzisiejszy jest tego z dwadzieścia złotych, ach! ten hazard...) stwierdzić, że jest równie dobra jak "Formula 1 '97" z Psygnosis, czy 'F1 Racing" z UbiSoftu. Ta gra ma po prostu w sobie coś, co nadal wyciska widza i odbiorcę i niekiedy grozi utratą oddechu a nawet przytomności.

INQUISITOR

Autorzy wyraźnie przyłożyli się do tego, aby sposób prowadzenia wozu i system jazdy był maksymalnie realistyczny. Odwzorowanie fizycznych warunków jazdy stoi na wysokim poziomie, chociaż na pewno nie poczujecie różnicy w zachowaniu pomiędzy bolidami poszczególnych teamów. Bardzo istotnym rozwiązaniem są rozbudowane opcje modyfikacji zachowania formuły. Wszystkie zmiany garażowe mają duży wpływ na sposób zachowania wozu. W zależności od

ustawień parametrów, auta będą podsterowne lub nadsterowne na zakrętach. Inne "trzymanie się" jezdni wymusza jednocześnie opracowanie nowej techniki jazdy.
PGP obsługuje 3Dfx, dzięki czemu gra jest płynna, a w oczy nie kłują piksele wielkości płyt chodnikowych (szkoda jednak, że maksymalna rozdzielczość to zaledwie 640 x 400). Oczywiście możemy obserwować wyścigi z kilku kamer (m.in. w trybie "telewizyjnym"), jak również siąść z rękoma na

kierownicy i kokpitem przed twarzą. Do dyspozycji mamy 18 dokładnie odwzorowanych, zgodnych z rzeczywistym charakterem, tras (łącznie z ulubioną przez wielu trasą w Monaco i San Marino). Wyścigi rozgrywane są w tradycyjnych wariantach, gdzie najważniejszym sprawdzianem umiejętności kierowcy i ukoronowaniem jego ciężkiego żywota jest zwycięstwo w Championship. Gra została zrobiona na tyle elastycznie, że zarówno amatorzy jak i profesjonaliści będą musieli stawić czoła odpowiednim do swoich możliwości wyzwaniom. Zmiana trybu gry z realistycznego na "przygodowy" spowoduje, że będzie można beztrosko taranować przeciwników i zbijać ich jak kręgle. AI konkurentów nie woła o pomstę do nieba, chociaż nie można również powiedzieć, aby byli specjalnie sprytni. Stosują starą ją świat taktykę: "aby do przodu!" w swej najbardziej dosadnej wersji. Chyba ostatnią rzeczą, na którą należy zwrócić uwagę, jest multiplayer. PGP pozwala grać zarówno przez modem, kabelek i w sieci, a jak wiadomo, nic tak nie podnosi adrenaliny, jak zmierzenie się z "żywym" przeciwnikiem. W sumie można określić Prost Grand Prix jako grę dobrą i udaną. ■

CD-ACTION

Producent: CANAL+ MULTIMEDIA

Wymagania: P 90, 32 MB RAM, Dos, Windows 95

Dystrybutor: Za darmo w CD-Action w kwietniu

Internet: http://www.CPLUS.FR/

INFO

Wydawca:
P.P.H. "Maria" s.c. Ul.Chopina 1, 37-310 Nowa Sarzyna, tel.0195 413710, fax 0195 413710.

Adresy dystrybutorów:
1. "PLAY-PLUS" ul.Potocka 14 pawilon 2, 00-930 Warszawa, tel.0228330809
2. "ARD-SOFT" ul.Łopuszańska 117/123, 02-457 Warszawa, tel.0228632259, fax 0228637956, e-mail ardsoft@onet.pl
3. "IMM" s.c. Ul.Lisa Kuli 6, 35-032 Rzeszów, tel.017-8521840, 0602691323

Głosu do sekwencji mówionych użyczył Kazimierz Kaczor.

Pierwsze 1000 gier zawiera koszulki "VULTURE".

The Dark Side of The Moon

Dzieje pewnego księżyca

Eleganckie, nowatorskie pudełeczko z sześciokompaktową (!) zawartością wylądowało na mym biurku zaraz po minionym ciągu dni rozkoszy sylwestrowych i po tym co się działo nieco później (ból głowy niekoniecznie musi być rozkoszny). Sześć kompaktów wywołało w mej duszy radosny kwik, który był wynikiem pewności, iż zapewnionego grania mam na tydzień, a i pisanie recenzji będzie można nieco w czasie wydłużyć.

JASPIN

Zamiar tak radosnego spędzenia początku nowego 1999 roku spełza na niczym, gdyż me morale dało o sobie znać i nie pozwoliło pławić się w przyjemnościach grania, zresztą w ulubiony gatunek, a nakłoniło do powolnego klecenia tekstu. Zresztą wzrok Naczelnego był na tyle wymowny, że czym prędzej zabrałam się do pracy... The Dark Side of The Moon zapowiadała się interesująco nie tylko ze względu na jeszcze w dzisiejszych czasach unikatową objętość, ale i z powodu techniki, jaka wykorzystana została podczas jej tworzenia. Miłośnicy filmów powinni być w tym przypadku usatysfakcjonowani, gdyż w grze zamiast renderowanych postaci ludzkich i nie ludzkich, zobaczymy aktorów z prawdziwego zdarzenia profesjonalnie odgrywających swe role tak jak gdyby był to pełnometrażowy, z godziwym budżetem kinowy film. Reszta grafiki, oczywiście za wyjątkiem tłoczących się na ekranie bohaterów, wykonana tradycyjnymi metodami mile i przede wszystkim porządnie

uzupełnia widoki oraz skutecznie broni przed pikselozą. Słowem, połączenie filmowych wstawek oraz komputerowej grafiki wyszło grze na dobre, tworząc całkiem przyjemny klimacik, pozwalający graczowi spokojnie, bez konieczności łykania nervosolu, skupić się na zajmującej fabule.

A propos: niejaki Jake Wright poruszony testamentem dawno niewidzianego, acz ukochanego wuja, któremu niestety przydarzyło się celne kopnięcie w kalendarz, postanowił odwiedzić miejsce nagłego zejścia krewniaka i z przyczajenia zrealizować swe małe śledztwo. Gracz wkracza do akcji w momencie gdy Jake podąża „fabułą" dotycząca wszelkich nowinek technicznych, będących na porządku dziennym w czasach Jake'a Wrighta. Futurystyczne cacka, z jakimi gracz styka się podczas posuwania się małymi kroczkami do przodu wzbudzają oprócz podziwu nad pomysłowością, również refleksję, iż właściwie nie jest wykluczone, iż w przyszłości tak właśnie będzie wyglądać życie od strony technicznej przeciętnego Ziemianina, Marsjanina czy też mieszkańca któregoś ze zdobytych księżyców. Realizm wykorzystywania owych urządzeń jest tym bardziej intensywny dzięki wszechobecnej technice filmowej, chociażby w przypadku korzystania z wideotelefonów. Uśmiechnięte, niekiedy zarośnięte lub też nie wyspane gębusie rozmówców ukazujących się na monitorku, których uszczęśliwiamy telefonami, by tą drogą zdobyć nieco potrzebnych informacji, wzbudzają co najmniej uśmiech na twarzy gracza.

Droga do zakończenia giery jest żmudna, trudna, pełna niebezpieczeństw, wplątujących główną postać w gąszcz intryg, pobocznych zbrodni (nie licząc tej na ukochanym wujku), oraz lamiących głowę rozstrzygnięć, kto wróg, a kto przyjaciel. Aktorzy niebanalnie wcielający się

w swe role stworzyli swą grą bardzo silne, oryginalne osobowości, jeszcze bardziej podkreślające realistyczny klimat giery, co rusz zmuszający gracza do ciągłego niczym modlitwa w chwilach grozy powtarzania sobie w duchu, iż to jest tylko gra... jedynie bardzo dobra gra... Radzę, jeśli przypadkiem zbudzicie się przy klawiaturze ze smakiem „przechodzonego kapcia" na języku, zlani potem, odstawcie na parę dni Dark Side of The Moon, relaksując się w wolnych chwilach partyjkami w Tetrisa na cheatach.

Scenariusz giery oraz jej graficzna otoczka z pewnością wielu przyciągną niczym magnes, znowu powodując u co słabszych psychicznie graczy niepokojące objawy zbyt intensywnego wczucia się w klimat. Na pierwszy rzut oka wydawać się może, iż ogarnięcie wszystkich wątków rozległej fabuły niemożliwe jest dla osobnika dysponującego umysłem przeciętnego gracza i jedynie członkowie Mensy oraz technologicznie zaawansowane Alieny mogliby mu podołać. Stopniowo jednak, w miarę posuwania się do przodu, wszystkie kawałki układają się niczym trójwymiarowe puzzle w zachwycającą całość, pod warunkiem jednak, że nasze poczynania mają inteligentne podstawy i powody. Słowem, pomyślunek podczas rozgrywki w Dark Side of The Moon, oprócz w pełni wyposażonego komputera, głośników oraz rąk do obsługi myszki, jest elementem niezbędnym.

Filmowe wstawki wewnątrz rozgrywki, jak i cała oprawa muzyczna, powinny dopełnić szczęścia każdego rasowego i początkującego miłośnika przygodówek. Delektowanie się tego typu smaczkami może zostać brutalnie zakłócone „dzięki" dość dziwnym i jak na mój gust niewygodnym wyświetlaniu w dość małym okienku obszaru, po którym aktualnie porusza się bohater. Efekt ten przypomina granie w Unreala bez akceleracji w mikroskopijnym kwadraciku, co by w miarę możliwości uniknąć zaciachów w poruszaniu się. Tutaj takich zgrzytów obawiać się raczej nie trzeba, jednak małe okienko wyświetlania często przeszkadza w rozpoznaniu terenu, które dla przygodówek stanowi istotę zabawy. Myszkowanie po obiektach jest głównym zajęciem, a tak ograniczone pole widzenia zmusza niekiedy do przyklejenia nosa do zimnego kineskopu monitora lub też wypożyczenia od pradziadka jego ulubionej lupy, która służy mu do odczytywania reklam na bilboardach, gdyż mniejszych napisów już nie widzi. Resztę ekranu, czyli miejsce oplatające okienko wyświetlające dzieje naszego bohatera i jego współtowarzyszy niedoli, zajmuje cały interfejs obsługi, z którego połowę przeznaczono na rozkładany, pokaźny plecak bez dna, a drugą część zajęto obrazem postaci ludzkiej, służącej do przywdziewania naszego bohatera w różnej maści gadżety i ubiory, stosowne do sytuacji.

Do księgi skarg i zażaleń można dodać brak opcji wyświetlania napisów na ekranie, które z pewnością bardzo pomogłyby polskim graczom posługującym się językiem angielskim znacznie bieglej „ze wzroku" niż „ze słuchu". Można tę „wadę" potraktować raczej jako pobożne życzenie, ułatwiające wyłapanie wszystkich subtelności intrygi scenariusza przez nie do końca angielskojęzycznych graczy. Do aktorów nie można przyczepić się również pod względem wyrazistości wypowiedzi, które z braku wersji tekstowej z pewnością pomogą w zrozumieniu przekazywanej treści. Gracz natomiast podczas przeważnie zajmującej konwersacji otrzymuje do wyboru kilka możliwych odpowiedzi, które później, lub zaraz po ukończeniu zdania, mogą w znacznym stopniu zmienić rozwój akcji, na korzyść bądź wręcz przeciwnie. Dlatego przed każdym kliknięciem na jakieś zjadliwie, opryskliwe bądź nieprzyjemne dla rozmówcy zdanie, lepiej się dobrze zastanowić nad skutkami, gdyż w tym przypadku ugryzienie się w język może być nie lada problemem. Z tego również powodu dróg do ukończenia giery jest sporo ilość i często grający musi sprostać nie byle jakim decyzjom oraz ich skutkom. Z drugiej jednak strony zdarza się, iż w trakcie rozgrywki gracz staje przed wyborami, które bezpośrednio nie służą zmianie toru, po którym toczy się fabula, a jedynie stwarzają atmosferę interaktywności, polegającej na absolutnej kontroli całego scenariusza. Podkreślam, iż jest to tylko wrażenie, acz dość realistyczne i uprzyjemniające zabawę.

U góry:
W kasynie przyszłości na szczęście krupierki nie zostały zastąpione bezdusznymi maszynami.

Zakochani w tradycyjnych, „spokojnych" pod względem akcji przygodówkach, mogą poczuć lekki wstrząs, gdy natkną się na znienawidzone zręcznościowe elementy, które nagle wyrosły w niczym wcześniej nie zmąconej tradycyjnej fabule. Po drugim wstrząsie może przyjść przyjemne przebudzenie, gdy okaże się, że zręcznościówki również wymagają zaprzężenia do pracy niezłego pomyślunku, który rozwiąże

problem. Jednak na pewno nieprzyjemne wrażenie pozostanie tym bardziej, że tego typu etapów jest w gierze sporo, nie wyłączając mrożącego, wyparowującego krew z żył i wpompowującego czystą adrenalinę zakończenia.

Ze względu na pokaźne rozmiary giery, trzeba liczyć się również z ciągłym zmienianiem kompaktów, które być może nie jest uciążliwe dla graczy pamiętających słodkie czasy „dyskotek" królujących przy Amigach i jej pochodnych, lecz dla młodszego pokolenia nastawionego na pojemne DVD, z pewnością może okazać się niemiłym zgrzytem. Wady powyższe ulegają całkowitemu zamazaniu dzięki ogólnemu klimatowi, dawce nerwowych przeżyć oraz grafice (choć podziwianej z perspektywy okienka), które niesie ze sobą Dark Side of The Moon. Wyrazistości

postaci, realizmu giery, klimatu oraz muzy z pewnością pozazdrościłaby niejedna FPP, pracowicie sklonowana, schematycznie potraktowana zarówno przez twórców, graczy, jak i recenzentów. Dark Side of The Moon godny jest polecenia nie tylko zatwardziałym, z klapkami na oczach, przygodówkowcom, za herezję uważających używanie zasobów graficznych, galopujących w rozwoju technicznym komputerów do innych celów niż pisanie listów miłosnych w Wordzie i graniu w „spokojne" przygodówki. Zabijaki z przekrwionymi oczętami także dla relaksu mogą zatracić się w przygodach na niebezpiecznym księżycu niejakiego Jake'a Wrighta, które miejscami jednak wydają się bardziej przerażające niż stąpanie po piwnicach zapełnionych rzucającymi swymi rozkładającymi się częściami „ciała" Zombie, czy nabuzowanymi facetami z papką zamiast mózgu, nacierających na każdego kto się porusza i daje oznaki życia. Stopniowo budowana groza w pozornie sielskim otoczeniu, przypomina klimatem najznakomitsze filmy Hitchcocka oparte nie na wylewanych hektolitrach krwi, lecz na wyobraźni oglądającego, podpowiadającej znacznie bardziej zajmujące obrazy od tych obserwowanych na ekranie, pełne psychologicznego napięcia.

Przykrym momentem z pewnością może okazać się utknięcie w samym środku przygód, jednak z pewnością antidotum na przymusowy postój będzie intensywne wykorzystanie zasobów myślowych, które podczas grania muszą caly czas znajdować się na najwyższych obrotach. Dark Side of The Moon nieco przypomina równie monumentalną Black Dalię, od której różni się fabułą oraz bohaterami, lecz swoją „filozofią" i sposobem realizacji z pewnością ją przypomina. Myślę, że po tej szczegółowej ocenie każdy z czytelników będzie wiedział z czym mniej więcej będzie miał do czynienia, gdy z półki sklepowej zdejmie pudełko z napisem The Dark Side of The Moon. Ja ze swej strony mogę zagwarantować przednią zabawę, długie godziny, dni grania, niekontrolowane przyssanie do monitora, krzesła oraz innych powierzchni płaskich, przy których stoi komputer, oraz przede wszystkim wspaniałe filmowe, interaktywne doświadczenia.

W każdym razie przed uruchomieniem giery radzę w pobliżu umieścić jakieś życiodajne napoje, opakowanie kawy, czajnik bezprzewodowy oraz telefon, przez który można zamówić pizzę lub inne potrawy, by jako tako móc przetrzymać dramatyczne i bardzo długie przygody naszego śledzącego wszystko i wszystkich bohatera. ■

Plusy:
- filmowa grafika postaci
- niezwykle realistyczny klimat
- bawiące futurystyczne cacka i urządzenia
- muzyka
- „oscarowa" gra aktorów

Minusy:
- bardzo niewygodne wyświetlanie w okienku
- brak opcji wyświetlania napisów na ekranie
- żonglerka kompaktami

Ocena: 8

INFO

D-ACTION	**Producent:** SouthPeak Interactive
Wymagania: Win 95/98, 166 MHz, 32 MB RAM, 8xCD, DirectX 5.0	**Dystrybutor:** SouthPeak Interactive
Internet: http://www.southpeak.com	

Ultra Fighters

Przyszłość na baterie

Po pozytywnym przedstawieniu w Przeglądzie najnowszej latającej produkcji Interactive Magic, od wersji finalnej oczekiwać można było bardzo wiele. Nie wszyscy lubią przecież wszechobecną walkę na odległości poza-horyzontalne, gdzie wróg jest jedynie punkcikiem na radarze, a lego w Ultra Fightersach miało w ogóle nie być. Dodatkowo, żeby było ciekawiej, gracza nie sadzano za sterami "pierwszowojennego" dwupłata, a super-nowoczesnego, przyszłościowego i w stu procentach ekologicznego drapieżcy na energię elektryczną.

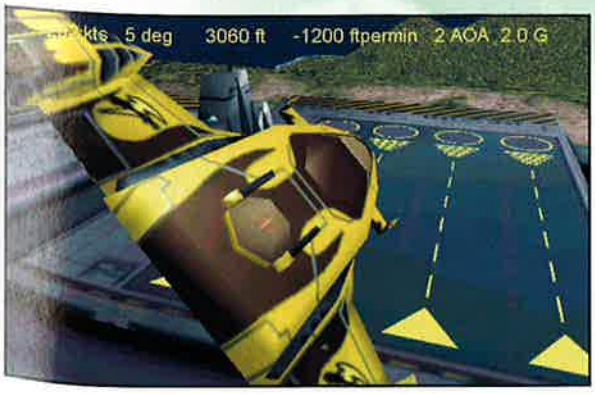
McDRIVE

Te zapowiedzi zostały spełnione, ale niestety nie mamy do czynienia z tytułem wybitnym, bo zawalono kwestię należytej oprawy tego dość, nie powiem, interesującego pomysłu. Ale zanim przejdę do części z narzekaniami, przytoczę historię stanowiącą tło konfliktu, w który gracz zostaje wciągnięty. Otóż, jak to zwykle bywa, była sobie wojna. Bardzo duża wojna, z użyciem praktycznie wszystkich dostępnych narzędzi, łącznie z tymi biologicznymi, chemicznymi i atomowymi. Skończyło się to oczywiście bardzo niemiło, wiele państw poupadało, a niewyczerpane jeszcze złoża paliw (bo to o nie poszło) zostały silnie napromieniowane, co wyłączyło je z jakiejkolwiek eksploatacji. Po paru stuleciach na gruzach starej cywilizacji odrodziła się nowa, ale oparta o energię elektryczną uzyskiwaną ze źródeł naturalnych. Było to niezbędnym krokiem do przetrwania, bo zachwiana przez wojnę równowaga ekologiczna groziła całkowitą zagładą ludzkości. Odrodzenie nie było jednak dokładną kalką przeszłości - postęp inżynierii genetycznej i możliwość "programowania" cech noworodków spowodował bowiem głęboki podział społeczeństwa na klany. Do jednego z takich klanów - zajmującego się "hodowlą" najemnych pilotów - należy gracz, który zgodnie ze swoim kontraktem ląduje pewnego pięknego dnia na pokładzie powietrznego lotniskowca zmierzającego prosto na nową wojnę - tym razem o jakiś super-hiper-potrzebny materiał wzmacniający prąd (albo coś w tym rodzaju), którym zbrojnie zainteresowała się jedna z nowych potęg, czyli Zindo Empire, powstałe na gruzach Państwa Środka.

Dobra, tło mamy już załatwione, można więc z czystym sumieniem przejść do części wrażeniowej. Jedyna dostępna kampania traktuje właśnie o wyzwoleńczej walce dzielnych potomków wuja Sama z wrednymi skośnookimi. Dla żądnych wrażeń dołożono jeszcze dodatkowo dwadzieścia pięć misji pojedynczych oraz część treningową, więc na brak zajęcia narzekać się, przynajmniej teoretycznie, nie powinno. Jako jednak, że liczy się nie tylko ilość, ale i jakość, więc... No tak, pod względem jakości jest niestety bardzo średnio. Zacznijmy może od wyglądu. Walki toczą się nad wyspami Salomona, oczekiwać więc można urozmaiconego wyspowego krajobrazu. Niestety, to, co otrzymujemy, od urozmaicenia jest BARDZO dalekie. Woda jest pojedynczą teksturą, ląd jest pojedynczą teksturą - jedyna różnica to zmiana koloru z niebieskawego na zielonkawy oraz dodanie wzgórz. O drogach czy innych obiektach lądowych nie ma za bardzo co marzyć, bo jedyne, co zobaczymy, to potencjalne cele militarne. Przy cienkim wykonaniu można by chociaż oczekiwać, że otrzymamy porządną symulację lotu - wiadomo, maniacy mają nieco mniejsze wymagania co do grafiki, jeśli reszta jest jak należy. Tyle że niestety nie jest... Lot Ultra Fightersem nie ma z rzeczywistością nic wspólnego, no bo jak można inaczej wytłumaczyć fakt, że z obrotami silników ustawionymi na 0% można sobie spokojnie latać, a nasza latajka jest przy tym całkiem sterowna i nie wykazuje zainteresowania czymś takim jak siła ciężkości? O korkociągach czy przepadnięciach można zapomnieć, ba, nawet przeciążeń (którymi chwalą się twórcy w materiałach) nie uświadczysz... Do tego dochodzi jeszcze bardzo mała szybkość latajek - maksimum to nieco ponad trzysta mil - i bardzo niewielka przyjemność płynąca z samej walki.

Fakt, że gierka ma jeszcze na swoją obronę kilka przeblysków, jak na przykład możliwość latania we dwójkę na jednej maszynie - obsadzone są wtedy stanowiska i pilota i strzelca pokładowego (bo część maszyn ma zamontowaną z tyłu wieżyczkę), czy automat dbający o sprawny lot w formacji - ale to niestety za mało, by można ją było komuś polecić. Zastanówmy się bowiem króciutko, kto byłby z niej zadowolony. Maniak symulacji? Skoro z symulacją ma to niewiele wspólnego? To może maniak zręcznościówek? Ale to jest za wolne i za mało rajcujące! Któż więc pozostaje? Lubiący dobrą grafikę? Piękny, trójwymiarowy dźwięk, którego oczywiście nie ma? Cóż, miało to być coś interesującego dla wszystkich, a niestety wyszło na odwrót - coś nieinteresującego dla nikogo...

Po lewej:
Z taką grafiką nie ma co marzyć o wielkim komercyjnym sukcesie na jakimkolwiek rynku gier. A gdy jeszcze zawodzą inne elementy gry... taak.



Znajduje to oczywiście potwierdzenie w niziutkiej ocenie. Na początku miało być zresztą wyżej - zacząłem bowiem od piątki. Ale po pierwszej misji kampanii spadło już na cztery. I pewnie tyle by mogło pozostać, by nie dobijać leżącego, ale skoro X-Wing w wersji kolektorskiej dostał też cztery, a jest jednak lepszy, więc ostatecznie skończyło się na trójce i szybkiej un-instalacji. ■

Producent: Interactive Magic	
Wymagania: P200 bez akceleratora lub P166, 16MB RAM, W95, DirectX	Dystrybutor: Marksoll tel. 022 6639390
Internet: http://www.imagicgames.co.uk	

INFO

Plusy:
- brak samonagrowadzających się rakiet
- zawarta w programie encyklopedia sprzętu
- możliwość cooperatywnego latania na jednej latajce
- dziesięć różnych modeli latajek

Minusy:
- powolność latajek
- słaba i monotonna grafika
- bardzo niewielki realizm lotu
- słaba zdolność przykuwania gracza do ekranu

Ocena: 3

Pinky and the Brain. World Conquest

Wcale nie traci myszką

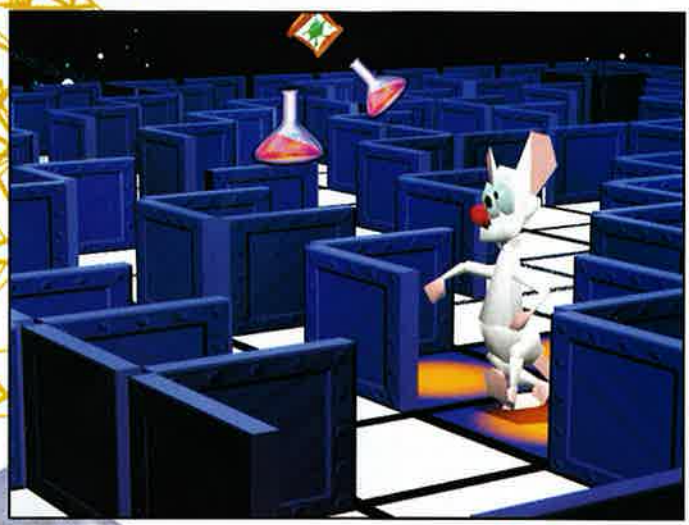
Jego mózg jest Wielki
Chce zawładnąć światem
Jest potwornie inteligentny i
nieziemsko bystry
Jest tylko jeden problem...
On jest myszą

Miłośnicy Dobranocek i disney'owskich seriali animowanych, które można oglądać w weekendowe popołudnia, już niedługo będą mogli zażyć większej interakcji ze swoimi bohaterami. „Pinky i jego kumpel Mózg" zostali właśnie wytłoczeni na srebrnej płytce CD-ROM, co umożliwi trzymanie myszy w domu i zabawę, kiedy tylko przyjdzie nam ochota. Należy oczywiście uważać na Braina, bo ten wielkogłowy facet może zechcieć zawładnąć domownikami i za ich pomocą zdobyć władzę nad światem, ale przy ostrożnym i zgodnym z instrukcją bezpieczeństwa użytkowaniu powinniście dać sobie radę.

CZARNY IWAN

Dwie popularne myszy dostały pozwolenie od swojej rodzimej firmy (WB) na występy pod godłem SouthPeak. Co z tego wynikło? Gracze od ósmego roku życia wzwyż dostali do rączek trójwymiarową grę zręcznościowo-logiczną, gdzie mogą poćwiczyć swój własny, osobisty mózg. Zabawa jest bowiem wymagająca dla naszych szarych komórek, co być może pomoże kiedyś któremuś z was zrobić to, co Brainowi i Pinky'emu nigdy się nie udaje.

Po zainstalowaniu gry obejrzymy czołówkę filmu animowanego, która zawsze rozpoczyna filmowe przygody myszy. Nie zapomniano oczywiście o zgodnej z duchem serialu muzyczce, która niezaprzeczalnie podnosi temperaturę i pozytywnie wpływa na rozedrgany system nerwowy widza. Kiedy „spadnie kurtyna", ujrzymy swego rodzaju garderobę, gdzie możemy dokładnie obejrzeć naszych dwóch bohaterów i zdecydować się na model, który bardziej przypadł nam do gustu. Poza tym, trzeba będzie jeszcze wybrać kolor „kafelków", na którym stoi mysz. Po co? I tu właśnie dochodzimy do sedna sprawy. World Conquest, bo tak nazwano przygody Pinky'ego i Braina, to kilkadziesiąt różnorodnych planszy, skonstruowanych jak labirynt. Różnica polega jednak na tym, że podłoże zostało przedstawione w formie szachownicy o różnorodnej ilości pól (liczba „kwadratów waha się w kolejnych etapach i jest jednym z wyznaczników poziomu trudności gry). Wybierając jedną z myszy, musimy pobiec jak najszybciej i „zaznaczyć" określoną ilość kwadratów. Przypomina to trochę grę w klasy, ale już zupełnie nie przypomina gry w piłkę. Do wyboru mamy jeden z trzech trybów rozgrywek. Pierwszym jest zaznaczenie większej od przeciwnika ilości pól (na ekranie pojawią się dwa okienka, w których statystyka jest przedstawiona procentowo). Druga gra jest niemal identyczna, ale gramy bez przeciwnika i jesteśmy ograniczeni czasowo. W tym wypadku jest znacznie trudniej, bo konieczna jest strategia. Aby zmieścić się w czasie, trzeba pobiec po prostu najkrótszą drogą, a autorzy złośliwie nie zaznaczyli jej na mapie. Trzecim sposobem na mile spędzenie czasu jest swoiste, myszowate Capture the Flag. Zamiast flagi, trzeba odnaleźć kawałek sera. Teraz tylko wystarczy biegać po labiryncie w taki sposób, aby nie nadziać się na przeciwnika, który usilnie stara się odebrać ser. Jeżeli uda nas się przetrwać z serem w łapce odpowiednio długo - wygrywamy. Zasady gry są, jak widać, proste, gorzej jest jednak z realizacja planu, bo komputerowe AI mogłoby spokojnie stanąć w szranki z Kasparowem. Na pociechę możemy wybrać jeden z trzech stopni trudności, co być może pozwoli pokonać konkurencyjną mysz.



Zabawa jest jednak przednia. Labirynty nie składają się jedynie ze smutnych ścianek, pomiędzy którymi musimy biegać jak szaleni, licząc sekundy i kolejne kwadraty. Pinky lub Brain (zależy, którym osobnikiem gramy), mogą także przestawiać ściany, niektóre rozwalać, znajdować różne fanty. Gra przypomina więc trochę Bombermana, tyle że tu nie rozwalamy przeciwników, ale staramy się ich osaczyć lub wyprzedzić. Osaczyć?! Dokładnie tak! „Wróg" ma taki miły zwyczaj, że lubi biec naszym śladem, czyli zaznaczać swoim kolorem dopiero co zdobyte przez nas pola. Można więc go zaprowadzić do uprzednio przygotowanej „zagrody". Myszki mogą przestawić ściankę tylko wówczas, gdy za nią nie ma kolejnej. Wystarczy więc postawić dwie ścianki w szeregu i przejścia nie ma. Tym sposobem łatwo jest uziemić przeciwnika. Aby wybudować lub zniszczyć ściankę, nie wystarczy ładnie poprosić lub sprzedać kopniaka w mur. Myszki mogą podskakiwać i tym sposobem dostaną w łapki fanty. Bardzo przydatne są hełmy (tak je nazwano, ale wyglądają raczej na połączenie pilotki z maską spawalniczą), dzięki którym można wyczarować ściankę lub zdezintegrować

Plusy:
- świetna realizacja
- zabawne odzywki myszy
- muzyka
- postacie Pinky'ego i Braina
- edytor plansz

Minusy:
- oczywiście chciałbym, aby można było jeszcze polatać samolotem:))

Ocena: 9

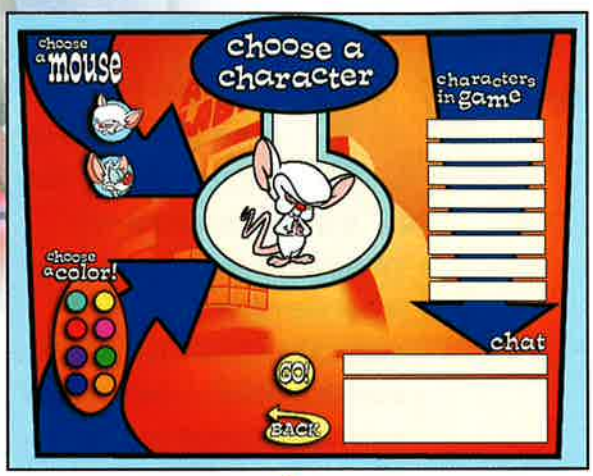
efekt. Inna mikstura zamieni naszego wroga w najlepszego przyjaciela. Z własnej woli zacznie on zmieniać kwadraty na nasz kolor, czym przyspieszy swoją przegraną. Takich i podobnych ciekawostek jest całe multum. Dzięki nim można spucić się jak mysz pod miotłą, bo wrażenia konkurują niemal z tymi, których dostarcza papcio Quake.

Po lewej:
Gra wygląda niemal tak samo jak jej „cartoonowy" pierwowzór.

jakiś mur (niestety czary ograniczone są do trzech na jeden kask). Inną, bardzo przydatną znajdźką jest The Buddy Helmet. Za pomocą tej „czapeczki" wyczarujemy specjalny stempel, który będzie nam zaznaczał pola. Przyda się również The Slippy Oil Backpack, który uprzykrzy życie przeciwnikowi wielką plamą, na której się pośliźnie i stłucze siedzenie. Wśród fantów znajdą się również wynalezione przez Braina napoje wyskokowe, to jest specjalne mikstury, które my nazwalibyśmy „niedozwolonymi środkami dopingującymi". Różnokolorowe butelczyny dają różnorodne efekty, jednak bez delirium tremens. Jeden z napoi, to w dosłownym znaczeniu, dopalacz. Nasza mycha zacznie pędzić jak zombi z napędem gazowym - sztywne nogi i łapy, zbielałe oko, wzrok wbity w siną dal - super

Jeżeli już zdobędziecie wieniec laurowy na wszystkich kilkudziesięciu poziomach, nie musicie zwieszać nochala na kwintę. W pakiecie znajduje się bardzo dobry, prosty w obsłudze edytor poziomów. Za jego pomocą można stworzyć własne, niepowtarzalne plansze. To jeszcze nie wszystko. Dostaliśmy też multiplayera, więc jeżeli znajdziecie chętnych na wcielenie się w mysią skórkę, możecie pogiercować poprzez kabelek, LAN/IPX i Internet. Ten ostatni to cały serwer dla was, gdzie fani Mózgowca i jego kumpla toczą pojedynki (zone.com).

Jeszcze tylko dwa słowa o grafice. Tak jak i klimat giery, jest po prostu bajkowa i prezentuje się bardzo dobrze. Obie myszy są niemal tak dopracowane, jak ich rysunkowe odpowiedniki, a nie jest to przecież prosta sprawa. Standardowa obsługa 3Dfxa pozwala cieszyć oczęta gładkimi, rozmazanymi teksturami i kilkoma innymi efektami wizualnymi. Jest dobrze, niemal bardzo dobrze, i właściwie nie ma się do czego przyczepić. Na koniec ostrzegam jeszcze przez rozpukiem. Można się nabawić tej groźnej choroby podczas gry, bo kwestie wypowiadane przez obie myszy, zwariowane pomysły Pinky'ego, wręcz „pokładają" widza ze śmiechu. Za zręczne umieszczenie śmiertelnej dawki humoru w World Conquest należy się największa pochwała i najgłębsze pokłony. Mówiąc krótko: myszy zjadły Popiela, a ta giera zje was, bo jest naprawdę świetna i godna polecenia nawet dla osób, które wyrosły już z Dobranocki. ■



D-ACTIO	**Producent:** World Conquest
Wymagania: 166 MHz, 32 MB RAM, Win 95/98	**Dystrybutor:** SouthPeak Interactive
Internet: http://www.southpeak.com	

INFO

Starcraft: Brood War

Umarł Zerg, niech żyje Zerg!

RTSy jakie są, każdy widzi. Jedne są lepsze, próbują powiać świeżością, inne, będące w dodatku w większości, nastawiają się li tylko na wykorzystanie słabnącego już obecnie runu na strategie czasu rzeczywistego, oferując wyłącznie nieco odmienne od konkurencji mapy, trochę inaczej wyglądające jednostki oraz nowy zestaw nieprzetłumaczalnych nazw własnych. Jednym słowem najlepiej nie jest, a jeśli ograniczymy się w dodatku do najbardziej skostniałego skansenu stworzonego przez gry 2D, to... to natkniemy się na Starcrafta i najnowszy do niego dodatek, czyli tytułowego Brood Warsa.

ALLOR

Blizzard z całą pewnością nie należy do firm zasypujących rynek swoimi produkcjami, a z roczną średnią oscylującą w granicach jednego tytułu, plasuje się bliżej końca stawki niż miejsc zajmowanych przez liderów. Tak to niemiło mają się sprawy, gdy weźmie się pod uwagę ilość. Wystarczy jednak sporządzić klasyfikację według jakości, by to właśnie twórcy Warcrafta i Diablo tworzyli czołówkę developerów. Przy takim postawieniu sprawy nie powinna dziwić niecierpliwość, z jaką oczekiwano na ukazanie się tytułowego Brood Warsa, który będąc przecież tylko dodatkiem, powodował znacznie większe zamieszanie niż większość sequeli... Gorączka udzielila się oczywiście i naszej Redakcji, ale dzięki prawu pierwszeństwa przysługującemu mi z racji opisywania wymaganego przez ten dodatek Starcrafta, nie musialem nawet zbytnio łokci używać - co najwyżej po to, by wywalczyć sobie choćby trochę miejsca przy własnym biurku, gdy już udało mi się całość zainstalować, a reszta Redaktorów zbiegła się oglądać intro... Nie da się bowiem ukryć, że to właśnie trzy nowe kampanie powiązane z oryginalną intrygą wraz z wstawkami filmowymi stanowią o dużej przewadze wytworu Blizzarda nad dwoma pozostalymi dodatkami już od pewnego czasu na rynku egzystującymi, czyli Retribution oraz Insurrection. Jest to różnica widoczna już na pierwszy rzut oka, ale na szczęście nie jedyna - jako dodatkowy bonus dorzucono bowiem nowe klocki do układania map i siedem nowych jednostek, których to dodatków próżno by szukać gdzie indziej. Ktoś może jednak stwierdzić, że nie są to, jak na rok oczekiwania, zmiany duże. No i... będzie miał rację. Przykro to stwierdzić, ale mimo iż nowe oddziały i scenerie bitew wprowadzają pewną odmianę, to jednak nadal mamy do czynienia z praktycznie tym samym Starcraftem, co dawniej - zwłaszcza jeśli ma się na nim zainstalowanego patcha 1.04, gdyż wszystkie ulepszenia w sterowaniu obecne w tym dodatku będziemy już na twardym posiadali. Tyle tylko, że pozwolę sobie zadać retoryczne chyba pytanie - czy lekko wyretuszowany stary Starcraft oznacza zly Starcraft?

Zanim jednak odpowiem na to pytanie, a raczej uzasadnię odpowiedź, pozwolę sobie na krótkie opisanie rzeczy oczekujących na świeżo upieczonego posiadacza pudełka z lekka

ucharakteryzowaną Kerrigan na froncie. Po pierwsze, zanim jeszcze włożymy znajdujący się w środku srebrzysty krążek do napędu, trzeba sobie zainstalować pełną wersję samego

Plusy:
- trzy nowe kampanie
- siedem nowych jednostek
- około setki nowiutkich map do multiplay'a
- kontynuacja części poprzedniej z bardzo sensowną fabułą
- nowa strona konfliktu
- czadowe wstawki filmowe
- niziutkie wymagania sprzętowe

Minusy:
- nie ma spawned-version
- UED ma takie same jednostki co Terranie
- właściwie jest to to samo, co Starcraft, tyle że więcej...

Ocena: 8

Nowe jednostki

TERRANIE i UED

TERRAN VALKYRIE

Typ: Fregata rakietowa, **Koszt**: 250c 125v, **Utrzymanie**: 3, **Wytrzymałość**: 200, **Typ pancerza**: Ciężki, **Produkcja**: Starport, **Wymaga**: Armory, Control Tower, **Uzbrojenie: HALO Rockets**, **Rodzaj ataku**: tylko powietrze, **Typ obrażeń**: wybuch, **Obszar rażenia:** 3x3, **Obrażenia:** 5 na rakietę / 8 rakiet w salwie, **Upgradesy:** brak, **Zdolności:** brak

TERRAN MEDIC

Typ: Lekarz pola walki, **Koszt:** 50c 25v **Utrzymanie:** 1, **Wytrzymałość:** 60 **Typ pancerza:** Lekki, **Produkcja:** Barracks, **Wymaga**: Academy, **Uzbrojenie:** Brak, **Upgradesy: Restoration, Wymyślany:** Academy **Koszt:** 100c 100v, Zdolność; **Optic Flare: Wymyślany:** Academy, **Koszt:** 100c 100v, Zdolność; **Caduceus Reactor: Wymyślany:** Academy, **Koszt:** 150c 150v, Zwiększa zasoby, energetyczne o 50 EP; **Zdolności: Heal, Koszt użycia**: 1 EP na każde 2 wyleczone HP, **Zasięg:** 2, Leczy rany zadawane organicznym oddziałom lądowym; **Restoration**: **Koszt użycia:** 50 EP, **Zasięg:** 6, Przerywa działanie wszelkich negatywnych efektów dotykających jednostkę, włącznie z Lockdownem, lecz bez Stasis Field; **Optic Flare: Koszt użycia:** 75 EP, **Zasięg:** 8 Zasięg wzroku jednostki jest na stałe zmniejszony do 1 kratki, chyba że użyte zostanie Restoration. Jednostka traci także zdolność do wykrywania ukrytych wrogów.

Nowe jednostki

PROTOSSI

PROTOSS CORSAIR

Typ: Średni myśliwiec wsparcia, **Koszt:** 150c 100v, **Utrzymanie:** 2, **Wytrzymałość:** 100, **Tarcze:** 80, **Koszt:** 50c 25v, **Typ pancerza:** Średni, **Produkcja:** Stargate **Wymaga:** nic więcej, **Uzbrojenie:** Neutron Flare, **Rodzaj ataku:** tylko powietrze, **Typ obrażeń:** wybuch, **Obszar rażenia:** mały, **Obrażenia:** 5, **Upgradesy:** Disruption Web **Wymyślany:** Fleet Beacon, **Koszt:** 200c 200v Zdolność; **Argus Jewel**, **Wymyślany:** Fleet Beacon, **Koszt:** 100c 100v, Zwiększa zasoby energetyczne o 50 EP, **Zdolności:** Disruption Web, **Koszt:** 125 EP, **Zasięg:** 9 Energetyczna pajęczyna uniemożliwiająca atak znajdującym się pod nią oddziałom, łącznie z Photon Cannonsami, Spore Coloniesami, Sunken Coloniesami, Missile Turretsami oraz Bunkrami.

PROTOSS DARK TEMPLAR

Typ: Elitarne oddziały zwiadowcze, **Koszt:** 125 100, **Utrzymanie:** 2, **Wytrzymałość:** 80, Tarcze: 40, **Typ pancerza:** Lekki, **Produkcja:** Gateway, **Wymaga:** Templar Archives, **Uzbrojenie:** Warp Blades, **Rodzaj ataku:** tylko jednostki naziemne, **Typ obrażeń:** normalne, **Obszar rażenia:** jedna jednostka, **Obrażenia:** 40, **Upgradesy:** brak, **Zdolności:** Permanentna niewidzialność, Aby go zaatakować, trzeba go najpierw wykryć, gdyż tak jak Observer, jest on przez cały czas niewidzialny. Połączenie w Dark Archona - Dwóch Dark Templarów może połączyć swą energię życiową, by stworzyć Dark Archona.

PROTOSS DARK ARCHON

Typ: Ciężka jednostka wsparcia, **Koszt:** 0c 0v, **Utrzymanie:** 4, **Wytrzymałość:** 25, **Tarcze:** 200, **Typ pancerza:** ciężki, **Produkcja:** dwóch Dark Templarów, **Wymagania:** nic więcej, **Uzbrojenie:** brak, **Upgradesy:** **Maelstorm**, **Wymyślany:** Templar Archives, **Koszt:** 100c 100v, Zdolność; **Mind Control**, **Wymyślany:** Templar Archives, **Koszt:** 200c 200v, Zdolność; **Argus Talisman**, **Wymyślany:** Templar Archives, **Koszt:** 150c 150v Zwiększa zasoby energetyczne o 50 EP, **Zdolności:** **Feedback**, **Koszt użycia:** 50 EP, **Zasięg:** 10 Wroga jednostka traci całą swoją energię i otrzymuje obrażenia równe liczbie utraconych EP, **Mind Control** **Koszt użycia:** 200 EP + utrata tarcz, **Zasięg:** 8 Dark Archon przejmuje permanentnie kontrolę nad dowolną jednostką - jeżeli jest ona innej rasy, to nie liczy się do ograniczeń PSI, więc maksymalnie można mieć 200 na Protossów, 200 na Zergów i 200 na Terran, ba - można nawet budować bazy innych ras, jeśli tylko przejmie się budowniczych. **Maelstorm**, **Koszt użycia:** 100 EP, **Zasięg:** 10, Ogłusza na kilka sekund wszystkie organiczne jednostki znajdujące się na obszarze działania tej umiejętności - nie mogą się one ani ruszać, ani atakować.

ZERGOWIE

ZERG DEVOURER

Typ: Ciężka latająca jednostka szturmowa **Koszt:** 150c 50v, **Utrzymanie:** 0, **Wytrzymałość:** 250, **Typ pancerza:** ciężki, Produkcja: mutacja Mutaliska, **Wymaga:** Greater Spire, **Uzbrojenie:** **Corrosive Venom** **Rodzaj ataku:** tylko powietrze, **Typ obrażeń:** normalny i special, **Obszar rażenia:** pojedyncza jednostka, **Obrażenia:** 25, **Upgradesy:** brak, **Zdolności:** **Corrosive Venom**, Działa dwufazowo, ale tylko na inne jednostki latające. Uszkadza cel oraz spryskuje go, wraz z innymi będącymi w pobliżu jednostkami, żrącą substancją. Spowalnia ona ruchy potraktowanych nią jednostek oraz zwiększa obrażenia otrzymywane z pozostałych ataków - oba efekty są kumulatywne i stają się z kolejnymi „opryskami" coraz dokuczliwsze.

Zerg Lurker

Typ: Ciężka jednostka obronna, **Koszt:** 50c 100v, **Utrzymanie:** 2, **Wytrzymałość:** 125, **Typ pancerza:** Ciężki, **Produkcja:** mutacja hydraliska, **Wymaga:** Lair, Aspect Research, **Uzbrojenie:** **Subterranean Spines**, **Rodzaj ataku:** tylko jednostki lądowe, **Rodzaj obrażeń:** normalne, **Obszar rażenia:** jednostki znajdujące się na linii „strzału", **Obrażenia:** 20, **Upgradesy:** **Lurker Aspect**, **Wymyślany:** Hydralisk Den (po Lair), **Koszt:** 125c 125v, **Zdolności:** **Subterranean Spines**, Jako jedyna jednostka Zergów, Lurker może atakować będąc zakopanym w ziemi, ale jest to jego jedyna możliwość ataku - na ziemi jest bowiem zupełnie bezbronny! Używane przez niego kolce uszkadzają wszystkie jednostki znajdujące się na przedłużeniu odcinka od Lurkera do celu, aż do maksymalnego ich zasięgu.

Starcrafta. Owszem, można było tego po dodatku oczekiwać, ale czemu nie ma znanej z oryginału Spawned-version, pozwalającej na swobodne rozgrywki po sieci z jednego li tylko kompaktu? To jest zagranie niezbyt uczciwe, zwłaszcza że cena wcale „dodatkowa" nie jest... Jeśli więc ktoś nastawia się głównie na sieciowe porachunki z kumplami, to powinien ich najpierw przekonać do wydatku na Brooda, choć na szczęście można oszczędzić na samym Starcrafcie, bo jego kompakt nie jest już po instalacji do niczego potrzebny. Załóżmy jednak, że mimo wielu zawartych na płytce map do multiplay'a, skusiły was przede wszystkim doznania solo, czyli trzy nowiutkie kampanie. Cóż, nie oszukujmy się - właściwie to one są głównym powodem, dla którego warto tę płytkę nabyć! Przede wszystkim, o czym już wspominałem, są one bezpośrednią kontynuacją fabuły oryginału, a żeby było ciekawiej - są jeszcze bardziej pokręcone! Nie chodzi tu przy tym jedynie o poziom trudności, bo akurat fakt, iż jest dużo wyższy, powinien być oczywisty, ale przede wszystkim o zawiłości intryg czekających na rozwikłanie. Dzięki temu, że rozwijane są one zarówno w czasie filmów (o perfekcyjnej jakości!!!), jak i w trakcie briefingów czy samej rozgrywki, gra się nie tyle, by rozwalać wrogów, co dowiedzieć się, o co w tym wszystkim chodzi! A żeby było jeszcze śmieszniej - gramy w końcu po kolei każdą z trzech ras - każda strona ma swoje racje, co stwarza praktycznie nierozwiązywalny galimatias sprzecznych celów, będący, przy zalewie produkcji z jasno określonym dobrem i złem, jedną z najlepszych wizytówek gry...

Gra się więc bardzo przyjemnie, czasu tracąc przy tym co niemiara, ale, jak to się mówi, nie ma róży bez kolców. Owszem, Brood Wars jest super-stabilne, cieszy oczy porządną grafiką (choć praktycznie od roku niezmienioną), uszom dostarcza paru nowych tematów do delektowania się, a najpoważniejszym ograniczeniem w smakowaniu uroków tego tytułu jest doba mająca tylko 24 godziny, ale... Po pierwsze - o czym już wspominałem - przy graniu po sieci każdy z graczy musi mieć własną kopię gry. Po drugie - wprawdzie map do multiplay'a jest furset, ale tak na dobrą sprawę w Sieci znajdzie się ich znacznie więcej, a po przebraniu wcale nie będą gorsze... Po trzecie wreszcie - skoro wprowadzono jeszcze jedną stronę (UDF, czyli ci, co wygnali Terran), to czemu ma ona te same jednostki, co Terranie, mimo iż obydwie strony, choć mające te same korzenie, przez całkiem spory kawałek czasu rozwijali się zupełnie od siebie odrębnie? No i na koniec sprawa dla graczy, zwłaszcza w naszym pięknym kraju, chyba równie istotna, co zawartość, czyli cena - czy za tak ograniczony w multiplay'u produkt warto wydać 2/3 ceny pełnej gry???

Dylemat ten każdy będzie jednak musiał rozwiązać we własnym zakresie. Ze swej strony powiem tylko, że jeśli ktoś oczekuje czadowych kampanii i wykręcających umysł zwrotów akcji, to warto, ale jeśli nastawiamy się na Sieć, nowości czy jakiś przełom, to...

Bohaterowie

Zeratul
Protoss lat 634
Praetor Dark Templarów
Zabójca / Podróżnik
Jak wszyscy jego współbracia, został dawno temu wygnany z Ojczyzny Protossów za odmowę podporządkowania swego ego wspólnej chwale Khala. Żywi przez to bardzo głęboką nienawiść do Conclave oraz kasty Judicatorów, jako tych, którzy skazali go na tułaczkę. Jest bardzo dumny i szlachetny, a jednocześnie zamknięty w sobie i chłodno myślący, jednak w obronie swych współbraci i tradycji odda wszystko.
Od upadku Aiur i śmierci swego ucznia Tassandara poświęca się dziełu zjednoczenia Templarów i Dark Templarów w jedno uzupełniające się społeczeństwo, zdając sobie oczywiście sprawę z wpływów, jakie posiada wśród Templarów przeciwny jego zamiarom Judicator Aldaris.

Sarah Kerrigan: The Queen of Blades
Hybryda ludzkiej kobiety i Zerga, lat 27
Eks zabójca Konfederacji i jedna z liderów Sons of Korkal
Obecnie kontroluje połowę Zergowskich Broodów
Jako małe dziecko trafiła do programu Ghost, gdzie po odpowiednim potraktowaniu zmieniła się w mordercę na usługach Konfederacji. Z nie mającej końca matni zabójstw niewygodnych dla „pracodawców" osobników wyrwał ją dopiero w czasie ataku na odosobnioną placówkę Arcturus Mengsk, a że ich życia zrujnowała ta sama organizacja, więc przylączyła się do dowodzonej przez niego bandy rebeliantów o nazwie Sons of Korhal. Jej oddanie zostało nagrodzone, gdy w trakcie swej pogoni za władzą Mengsk zostawił ją na pełnej Zergów Tarsonis, Overmind, wyczuwając tkwiący w niej potencjał, dołączył jej geny do Swarmu, a ją samą zmienił w Królową Ostrzy - Queen of Blades. Tak zaczęło się nieprzerwane pasmo sukcesów oddanych jej pod kontrolę oddziałów. Po zniszczeniu Overminda przez Protossańskiego bohatera - Tassadara - przystąpiła do walki o schedę po Overmindzie z Cerebrate'ami Daggotha, a jej cel jest brutalnie prosty - zdobyć całkowitą kontrolę nad Swarmem.

Fenix
Protoss, lat 399
Preator Protossańskich Sił Obronnych
High Templar
Kolejne poziomy wtajemniczenia wśród Templarów zdobywał ramię w ramię ze swym przyjacielem Tassadarem. Znany z silnej empatii i potęgi swego szału bojowego nie będącego jednak w stanie przyćmić jego przebiegłości, zdobył sobie uznanie jako jeden z największych wojowników w historii. W czasie jednej z bitew na Aiur uległ wielkiej liczebnej przewadze Zergów, a jego ciało spoczęło w ruinach świątyni Antioch. Współziomkowie odnaleźli je jednak, dzięki czemu zmartwychwstał jako Dragoon, by dalej bronić swej rasy przez Swarmem.

Samir Duran
Człowiek, lat 33
Dawny członek Konfederacji, Obecnie Specjalny Doradca UED
Bardzo niewiele wiadomo o osobniku nazywającym siebie Samir Duran. Według niego samego, zanim Mengsk położył kres Konfederacji, był on członkiem Squadronu Alpha. Obecnie powierzono mu w UED dowództwo nad małym oddziałem komandosów przeznaczonym do uderzeń wymierzonych bezpośrednio w nowego imperatora Mengska. I choć

CD-ACTION

Producent: Blizzard

Wymagania: Win95/98/NT 4.0, P90+, 16MB RAM, SVGA, CD-ROM x4, pełna wersja Starcrafta

Dystrybutor: CD PROJEKT (022) 258171

Internet: http://www.blizzard.com

INFO

Quest for Glory 5

Sic transit Glory, czyli koniec serii

Sierra zapoczątkowała swą szerszą działalność kilkoma świetnymi grami. Jedną z nich był Hero Quest - So, You Want To Be A Hero - opowiadający historię faceta, który świeżo po szkole dla bohaterów przybywa do miasteczka Spielburg, gdzie akurat pilnie potrzebny jest ktoś z takimi kwalifikacjami. (Bandyci odcinają miasto od świata, zakleciami niebezpiecznie bawi się miejscowa czarownica zwana popularnie Babą Jagą, członkowie rodziny królewskiej zaczarowani są w niedźwiedzie, albo i gorzej, owce tylko bolą i inne takie.)

U góry:
Jeśli na twej twarzy, którą widzisz w lustrze, maluje się podobna intelligencja jak u tego osobnika, to może lepiej więcej nie graj w tę grę

ANAKHA

Gra charakteryzowała się połączeniem przygodówki z elementami RPG. Na początku gracz wybierał, czy chce zostać wojownikiem, magiem, czy złodziejem. Wybór ten definiował wygląd i kształt dalszej gry. Damy banalny przykład - wojownik bramę do warowni bandytów elegancko wyrywał z zawiasów umięśnionym barkiem, wcześniej rozprawiając się z przerośniętym minotaurem, mag tegoż samego minotaura uspokajał czarem, a następnie podobnymi metodami otwierał bramę, złodziej zaś koło minotaura przekradał się na paluszkach, a bramę pokonywał przy pomocy popularnego narzędzia zwanego wytrychem. Słowem, pod postacią jednego produktu otrzymywało się trzy, gdyż przejście gry każdą z postaci wyglądało zupełnie inaczej. Elementy RPG zaś objawiały się w postaci różnych cech opisujących naszego herosa - takich jak siła, wytrzymałość, zręczność, umiejętność władania mieczem, obrony, wspinania się, rzucania, czarowania, skradania, otwierania zamków itd. Były one określone konkretną wartością liczbową, która zwiększała się wraz z praktyką.

Taka konstrukcja gry przypadła rzeszom graczy do gustu. Nie dziwi więc fakt, że heros, poradziwszy sobie z kłopotami w Spielburgu, udał się jeszcze do Shapeir (Trial By Fire), aby uratować miasto przed elementami ognia, wiatru, ziemi i wody, a następnie rozprawić się z wyjątkowo obrzydliwym czarnoksiężnikiem Ad Advisem; do Tarny (Wages Of War), gdzie zapobiegł wybuchowi wojny i opanowaniu krainy przez demony; i Mordavii (Shadows Of Darkness), gdzie przeszkodził wampirzycy o imieniu Katrina i zmartwychwstałemu Ad Advisowi w przywaniu mrocznego Avoozla (ki czort?). Dodatkowej uciechy dostarczał fakt, że po ukończeniu którejkolwiek z części, mogliśmy zapisać swojego bohatera i wraz z jego statystykami zaimportować go do innej!

W międzyczasie (a konkretniej między częścią drugą a trzecią) zaszły dwie zmiany. Pierwsza była raczej natury kosmetycznej - zmieniono nazwę serii z Hero Quest na Quest For Glory. Druga była już bardziej znacząca. Mianowicie, jeżeli w drugiej części grając wojownikiem zachowywałeś się honorowo, pod koniec otrzymywałeś awans na Paladyna (można było nim też zostać w części trzeciej). I to byłby chyba koniec mojej ulubionej serii firmy Sierra, gdyby nie liczne listy od fanów. Efektem ich protestu jest powstanie opisywanej tu ostatniej, piątej części - Dragon Fire. Po niedawnych doświadczeniach z najnowszą częścią serii King's Quest, uruchamiając Dragon Fire, nie wiedziałem, czego się spodziewać. Ostatecznie, jeżeli z KQ można było zrobić zręcznościówkę 3D, to z QFG tym bardziej. Na szczęście, autorom serii udało się uchronić swój produkt od "innowacji". Tym samym otrzymujemy grę w starym, dobrym stylu, który zyskał sobie rzesze fanów. Kolejne części QFG rozgrywały się w różnych miastach. Każde z nich było wzorowane na kulturze jakiejś narodowości. Najpierw niemiecki Spielburg, potem arabski Shapeir, Tarna, w której widać było cechy afrykańskie i egipskie, wreszcie typowo ruskie miasteczko Mordavia (nazwa doprawdy jak z Czechowa... grustno, skuczno i mordu niekomu pobit' :)). Ciekawe, gdzie tym razem nas poślą? Gracze, którzy ukończyli ostatnią część, zapewne domyślają się, że chodzi o Silmarię, miasto czerpiące garściami z kultury greckiej.

Silmaria miała się dobrze, do momentu, gdy sporej wielkości czerwony smok nie obrał jej sobie za cel ognistych igraszek. Smok, zdaje się, kochał inaczej, bo nie ma żadnych wzmianek na temat prób przekupienia go dziewicami. (Swoją drogą, godzi się rzec, że te baśniowe smoki miały skromne wymagania... jedna dziewica na rok, to w sumie niewiele. Gorzej byłoby, gdyby na ten przykład chciał codziennie ze dwa woły.) Lebscy magowie wzięli się do roboty i postawili na Marete (wyspa, na której leży Silmaria) siedem magicznych kolumn. Każda z nich odbierała smokowi siły. Ostatecznie bestia udała się do swojego legowiska i postanowiła przekimać do bardziej sprzyjających jej czasów. I takowe właśnie teraz się pojawiają. Oto jakiś szaleniec odkrywa sposób na zniszczenie kolumn i postanawia wykorzystać wiedzę jak uwolnić smoka w swoich dążeniach do zdobycia tronu. Ten zaś jest wolny, jako że niedawno jakiś zabójca obdarzył króla uśmiechem (na szyi) od ucha do ucha. Zamęt powiększają jeszcze najemnicy, którzy ze swojej ukrytej siedziby atakują nadbrzeżne wioski rybackie. Doradca dotychczasowego króla, Logos, tymczasowo obejmuje władzę i ogłasza swego rodzaju konkurs na władcę (Rites Of Rulership). Na konkurs ów składa się wykonanie kilku zadań, które mają dowieść kompetencji uczestników na objęcie tronu. Do konkursu staje kilku miejscowych, znana z części pierwszej Elsa von Spielburg i... Zgadnijcie kto? Tak jest! Dwaj magowie, Erasmus i Fenrus, twoi starzy kumple z poprzednich części sprowadzają cię do Silmarii i proponują wzięcie udziału w konkursie.

I tym sposobem lądujesz w siedzibie lekko zwariowanych magów. Pierwsze, co rzuca się w oczy to brak obsługi jakichkolwiek akceleratorów. Projektanci postawili na grafikę rysowaną, znaną dobrze z poprzednich części. Być może w czasach, kiedy prawie każdy program takową obsługę posiada, wydaje się to staromodne. Jednakże gra wygląda stosunkowo przyzwoicie i z pewnością nie zawiedzie fanów cyklu QFG. Zresztą, ostatnie doświadczenia z KQ pokazują, że czasami dążenie do nowoczesności i popularności za wszelką cenę może okazać się tragiczne w skutkach... No dobrze - problematyczne.

Po skończeniu rozmowy z Erasmusem i Fenrisem zaczynamy zwiedzanie Silmarii. A jest co zwiedzać. Na początek - Gildia Podróżników, prowadzona przez minotaura Toro. Tu tradycyjnie wpisujemy się do księgi pamiątkowej, czasami też można spotkać Elsę. Dalej - apteka, której właścicielem jest znany nam z Tarny Salim, który ożenił się z Julanar. Mówi wam coś to imię? Tak, to ta panna, która została zamieniona w drzewo w Shapeir i wydała... hm... owoc. My zapoczątkowaliśmy dzieło jej odmiany, a Salim, któremu o niej

opowiedzieliśmy, udał się w podróż i dokończył dzieła. Możesz się tu zaopatrzyć w tabletki regenerujące siły i manę. Oferta jest wszakże niepełna, gdyż Salimowi skończyło się kilka składników. Czyli sprawa dla ciebie. Następnie, możesz się przejść do magicznego sklepu, prowadzonego przez syna Rakeesha - Shakrę, gdzie możemy zaopatrzyć się w wiele ciekawych rzeczy (zwłaszcza jeżeli gramy magiem :)). Na szczególne wyróżnienie zasługują tu magiczne magnesy, które można od Shakry nabyć. Jeden z nich wkładamy do skrzyni w naszym pokoju, a drugi nosimy przy sobie. Kiedy sytuacja zaczyna robić się gorąca, możemy w każdym momencie (no, może prawie w każdym) przenieść się z powrotem w spokojne zacisze swojego pokoju. Skoro już o pokoju mowa, mamy wynajęty jeden w zajeździe prowadzonym przez przekomiczną gnomicę. Z ciekawszych obiektów można by jeszcze wymienić Knajpę pod Martwą Papugą, prowadzoną przez znanego nam z Raseir podejrzanego osobnika o imieniu Ferrari i jego wspólnika Ugarte. (Hm... nie chciałbym robić skojarzeń, ale Pinochet też jest Ugarte, słowo honoru.) Tutaj możemy zarobić trochę grosza rzucając nożami, jednakże prawdziwa forsa kryje się w zakładach.

Otóż przez pierwsze kilka dni na miejscowej arenie odbywają się walki miejscowego championa z uczestnikami konkursu na króla. Jeżeli odpowiednio wytypujemy zwycięzcę, możemy zgarnąć niezłą sumkę. Pojedynki możemy rzecz jasna oglądać na żywo. Swoje oszczędności możemy przechowywać w banku, tu też wpłacamy wpisowe na konkurs (oczywiście jeżeli grasz złodziejem, masz tu jeszcze jedną rzecz do załatwienia). Broń kupujemy u gburowatego kowala. Poza miastem znajduje się wyspa nauki, wzorowana na laboratorium doktora Craniuma z części poprzedniej. Naszą wycieczkę zakończymy w gildii złodziei, prowadzonej przez niejakiego Arestesa. Tu, oczywiście grając złodziejem, możemy spieniężyć przedmioty, które przypadkiem znalazły się w naszej kieszeni, zakupić narzędzia potrzebne w tym fachu, poćwiczyć lub wziąć udział w grze, która ma wyłonić szefa złodziei.

Ciekawie rozwiązano kwestię wyposażenia naszego bohatera. Mianowicie mamy do tego osobny ekran, na którym znajduje się sylwetka naszego herosa oraz wszystkie posiadane przez nas ubranka, bronie, jak i magiczne przedmioty. Teraz wystarczy przeciągnąć ikonę jakiejś rzeczy na bohatera i gotowe. Nowością jest automatyczne zmienianie się naszych statystyk w zależności od sprzętu. Np. jeżeli damy naszemu bohaterowi do ręki miecz, to wzrasta skuteczność ataku; jeżeli założymy cięższą zbroję, to wprawdzie wzrośnie nasza odporność na ataki, ale za to zmaleje zdolność skradania się itp. Osobną sprawą są owe magiczne przedmioty, które znajdujemy podczas gry. Są to najróżniejsze amulety i pierścienie. Naraz można założyć tylko jeden. Każdy przedmiot zwiększa znacznie jakąś cechę, np. zdolność ataku, obrony, siłę itp. Oprócz tarczy możemy jeszcze zaopatrzyć się w hełm. Innowacją jest możliwość zakładania i zdejmowania całego tego talatajstwa w dowolnej chwili (bo bieganie w zbroi jest troszkę męczące, a rozmowa z mieczem w łapie kłopotliwa).

Sam sposób prowadzenia walki uległ nieznacznej zmianie. W każdej z poprzednich części, kiedy napotkaliśmy jakiegoś wrogiego osobnika, automatycznie przeskakiwaliśmy do osobnego ekranu. Natomiast w QFG V tak nie jest i walczymy na tym samym ekranie, na którym normalnie gramy (co jest moim zdaniem błędem, gdyż często robi się zamieszanie). W grze poruszamy się za pomocą myszki, jednak w tym szczególnym momencie lepiej skorzystać z klawiatury. Mamy dwa klawisze odpowiadające za ataki oraz jeden do obrony. Ogólnie napotykamy stwory latające i stąpające, posługujące się tradycyjnymi broniami lub gryzące i plujące ogniem. Całkiem ładnie wyglądają efekty rzucania czarów. Pomyślałby kto, że po harówce w tylu zakątkach świata nasz bohater powinien w końcu zapuścić korzenie i ustatkować się. Autorzy najwyraźniej również o tym pomyśleli, gdyż pod koniec gry mamy możliwość... ożenku. I do tego jest w czym wybierać. Jest, rzecz jasna, Elsa von Spielburg i akrobatka Nawar w Martwej Papudze. Jednak podczas wizyty w Hadesie mamy możliwość oswobodzenia jednej z dwóch pań - legendarnej Erany lub mrocznej Katriny. Do każdej z nich możemy zalecać się w tradycyjny sposób, jednakże należy pamiętać o pewnych ograniczeniach, np. złodziejaszek serca prawej Erany raczej nie zdobędzie.

Zgodnie z tradycją poprzednich części, mamy tu w sumie kilka gier w jednej. Jak na razie, skończyłem grę tylko paladynem (i usidliłem Eranę), teraz wziąłem się za złodzieja. Gra wygląda zupełnie inaczej i oferuje wiele ucieszych możliwości, np. w Gildii możemy zakupić nóż otwierający drogę do kariery kieszonkowca lub tradycyjny ogłuszacz, który przy odpowiednich umiejętnościach pozwoli nam pozbyć się ciekawskich oczu. Mag zaś będzie miał za zadanie między innymi znaleźć magiczne drewno na stworzenie magicznej laski. Muzyka w grze jest bardzo dobra, w zależności od okoliczności podniosła (przewodni temat), złowieszcza lub tajemnicza (ten kawałek, kiedy

U góry:
Jedna z wielu walk, które będziesz musiał stoczyć. Szkoda więc, że system walki został w tej części zmieniony i to nie na lepsze.

biega się po Silmarii w nocy jest świetny!). Skomponował ją Chance Thomas, facet, który ma dość ciekawy dorobek - muzyka do reklamówek McDonalds, Nissana czy zespołu Utah Jazz (którego serdecznie nie cierpię). Soundtrack jest zresztą osiągalny na osobnej płycie i warto zastanowić się nad jego kupnem. Uwielbiam tę serię i mógłbym rozpisywać się na jej temat na całe strony. Ale czas niestety na końcowe podsumowanie...

Dragon Fire jest świetną kontynuacją najlepszej (moim zdaniem) serii firmy Sierra. Daje nam nową porcję ciekawych przygód, nie tracąc przy tym specyficznego klimatu swoich poprzedniczek. Niestety, nie da się nie zauważyć, że jest to raczej część ostatnia, w której autorzy, zawierając masę nawiązań i postaci znanych wcześniej, chcieli się z graczem pożegnać. Zakończono też wszystkie przewijające się przez części poprzednie ważniejsze wątki. Fakt, iż Sierra kończy tak popularną serię tylko potwierdza moje zdanie na temat obecnej polityki firmy (a z powodu niemożności pisania wyrażeń niecenzuralnych nie będę go przytaczał). Zazwyczaj nie lubię pożegnań, to jednak było bardzo ładne (choć smutne :().

P.S. Może są jednak jakieś widoki na kontynuację, bo pod koniec można zapisać bohatera...

P.S. 2 Obecnie są jakieś kłopoty z importowaniem bohatera z części czwartej, jednakże prowadzone są już prace nad patchem i zapewne zanim gra trafi do nas, problem zostanie rozwiązany. ■

Plusy:
- dobra kontynuacja słynnej serii
- liczne drogi ukończenia gry
- nawiązania do części poprzednich
- ogólny wygląd
- muzyka

Minusy:
- zmieniony system prowadzenia walki
- fakt, że to ostatnia część...

Ocena: 9

D-ACTIO	**Producent:** Sierra
Wymagania: 486/100, 16MB RAM,CDx2, Dos/Win 95	**Dystrybutor:** Optimus S.A. tel. 018 4440562
Internet: http://www.sierra.com	

INFO

SimCity 3000

Metropolia dla każdego

Ludzkość od wieków uczy się z niechęcią, a bawi z zapałem. Dawno już temu kilku mądrych ludzi wpadło na pomysł, by połączyć pierwszą czynność z drugą. W ten sposób podobno wymyślono szachy, które miały być grą kształcącą umysł pewnego tępawego hinduskiego księcia. Twórcę wynagrodzono po królewsku... i tak to poszło. Osobiście nie sądzę, by twórca szachów osiągnął sukces - kształcącą rolę szachów da się zakwestionować, osobiście zaś uważam, że tytuł mistrza świata w szachach oznacza, iż jego właściciel najlepiej ze wszystkich opanował umiejętność, z której nikt nie ma żadnego pożytku - może poza nim samym, ale tylko dlatego, że ulegamy złudzeniu.

SIMKIN

Z zabawy ołowianymi żołnierzykami wykształciły się rozmaite gry strategiczne o mniejszym lub większym stopniu zaawansowania, aż doszło do komputerowych gier typu Waterloo, gdzie możemy dać w kufę samemu Napoleonowi (rzecz ciekawa, że sam Napoleon nie za wysoko cenił szachy i nie grywał w nie najlepiej - wolał realne starcia w realnych warunkach). Można by co prawda się spierać i powiązywać rozwój rosyjskiej szkoły szachowej z rosyjskimi zwycięstwami radzieckich strategów podczas II wojny światowej, ale osobiście nigdy nie umiałem wykrzesać z siebie podziwu dla tych wojaków, którzy podczas wojny wzruszali ramionami, kiedy im meldowano o tym, że ich zwycięsko atakujące oddziały ponoszą straty sięgające niekiedy 25 - 35 % stanu osobowego. Niemcy przegrywali, bo po prostu bardziej szanowali własnego żołnierza.

Istnieją jednak gry w rzeczy samej kształcące - i do takich należy sławna seria SimCity. Cała seria Simów oparta jest na tym samym pomyśle - ucząc bawić i nie nudzić.

Idea gry powstała w 1987 roku, kiedy to przypadkowo poznali się Jeff Braun i Will Wright i ten drugi opowiedział pierwszemu o swoim pomyśle na grę komputerową, która pozwoli graczowi na zaplanowanie, zbudowanie i zarządzanie miastem wedle własnego pomysłu. Braun zgodził się wyłożyć fundusze, założono firmę Maxis i... twórcy przez dwa lata mieli problemy ze sprzedaniem licencji - nikt nie był zainteresowany grą, w której się nie wygrywa i nie przegrywa. W końcu jednak gra pojawiła się na rynku w roku 1989 - i odniosła niezwykły sukces. Stała się jednym z najlepiej się sprzedających tytułów w historii przemysłu - sprzedano prawie siedem milionów egzemplarzy (do których należałoby chyba dodać ze dwa razy tyle kopii pirackich) całej rodziny Simów i jej boczniaków.

Pomysł na pierwszą grę, SimCity bez żadnych cyferek, był podobny do pomysłu następnych - dajmy graczowi możliwość wcielenia się w burmistrza miasta - a przy okazji nauczmy go zasad funkcjonowania miejskiej społeczności (coś takiego wymyślił Stanisław Lem, każąc Trurlowi i Klapaucjuszowi stworzyć zabawkę dla wygnanego króla Eksyliusza).

Obecnie mamy do czynienia z trzecim klonem - nie licząc wspomnianych boczniaków - pierwotnego pomysłu. A gdybym był szefem

MEN, wszystkie po kolei zaliczyłbym do podstawowych pomocy naukowych dla nauczycieli nauk społecznych - oczywiście dokonawszy pierwej rzetelnej lokalizacji i spolszczenia (a warto zauważyć, że firma IPS zadbała o lokalizację i produkt trafi do sprzedaży z przystępną polską instrukcją i w ogóle w całości po polsku). Tak, by grą mogły się bawić i maluchy. Gra jest o tyle interesująca, że właśnie dzieci, jako osobnicy o nieskrępowanej wyobraźni, mogą - jeśli poznają reguły rządzące rozwojem miast - osiągać w niej świetne wyniki. Wyobraźcie sobie tylko - zamiast nudnych lekcji o społeczeństwie, zasiadacie do kompa i...

SimCity 3000, (kontynuacja znanej i cenionej przez graczy Sim City 2000) jest grą, w której możesz się zabawić w budowniczego miasta. Odwołuje się ona do tkwiącego z każdym z nas małego chłopca, który składa z klocków swoje miasto. Możesz je zacząć od... no właśnie, od czego byś zaczął? Gdzie postawić zakłady przemysłowe, domy, biura i urzędy, szpitale i inne gmachy użyteczności publicznej? Mógłbyś się zastanowić nad twoim własnym miasteczkiem. Czego w nim brakuje, a co chciałbyś zeń usunąć?

W zaplanowanym przez ciebie mieście pojawiają się ludzie. Ty zaś jesteś jego burmistrzem - od ciebie więc zależeć będzie wysokość (i rodzaje) podatków, wydawanie zarządzeń i reagowanie na potrzeby mieszkańców.

Rozpocząć jest łatwo. Potrzebujesz tylko miejsca, w którym będą żyć twoi Simowie, miejsca, gdzie będą pracować, miejsca, gdzie będą prowadzić interesy, źródła wody, źródła energii, a wszystko to trzeba jakoś połączyć siecią dróg. Kiedy zatroszczysz się o te potrzeby, Simowie zaczną się zjeżdżać do twego miasta i zabiorą się do roboty, budując własne domki, fabryczki, otwierając biura i sklepy. Zobaczysz, jak pracują i jak spędzają wolny czas. Usłyszysz też wspaniałą symfonię miejskich dźwięków.

Jeżeli twoje miasto okaże się miłym miejscem, w którym wszystko rośnie w siłę, a ludzie dostają żytniej (i żyją dostatniej) ;), populacja wzrośnie. Wtedy oczywiście zaczną do miejskiej kasy wpływać większe podatki, Ty zaś możesz dodać więcej rozmaitych stref (np. stworzyć strefę rozrywki), poprawić sprawność transportu, dodając mosty, linie kolejki pod- i nadziemnej, linie autobusowe, stacje kolejowe i porty lotnicze (oraz morskie) oraz zająć się bezpieczeństwem (posterunki policyjne, remizy strażackie, szpitale) i kulturą (szkoły, uniwersytety, parki, stadiony sportowe, biblioteki i muzea z teatrami) Simów.

Simowie będą łazić wszędzie tam, gdzie mogą - ale wiedz, że odległość, jaką może pokonać pieszy, jest ograniczona - jeżeli postawisz najbardziej choćby potrzebny budynek gdzieś na uboczu, tak że mieszkańcy nijak doń dojść nie będą mogli, zobaczysz po pewnym czasie, że budynek niszczeje i obraca się w ruinę. Nikt nie będzie odwiedzał sklepu, do którego nie można dotrzeć. Simowie potrafią jednak poruszać się po drogach, autostradach, kolejkami podziemnymi lub autobusami. Trzeba więc doprowadzić do budynków użyteczności publicznej odpowiednie drogi - możesz np. centrum handlowe w ogóle wyrzucić poza miasto, jak to się często dziś robi i ucieszyć obywateli, zapewniwszy im dobrą komunikację.

Doświadczeni gracze SimCity dostaną w grze kilka nowych opcji. Po pierwsze, będą mogli podpatrywać miasta z odległości, o jakiej przedtem nie mogli marzyć. W rzeczy samej, będą mogli się przyglądać nawet pojedynczym przechodniom czy pojazdom. Po drugie, znacznie rozbudowano np. liczbę możliwych do wzniesienia budowli (ponad 350 trójwymiarowych budynków, w porównaniu z 80 budynkami w SimCity 2000). Dodano kolejny poziom zbliżenia w strefach przemysłowej, mieszkalnej i handlowej.

Nowym doświadczeniem będą też stosunki z sąsiednimi miastami. Gracz może - wedle woli - zostać lokalnym potentatem energetycznym, wodnym, transportowym... a nawet zostać królem usług utylizacji odpadów. Cóż, pieniądze wszak nie śmierdzą. Może się zdarzyć, że któryś

pielęgniarki. Wszystko zostało odtworzone bardzo realistycznie - przy niedużych budyneczkach możesz sobie obejrzeć ogrody, huśtawki i place zabaw. Powiększywszy zbliżenie, możesz nawet zobaczyć, co się dzieje na poszczególnych placach. Dźwięki, odgłosy ulicznego hałasu, w parkach ptasi świergot - wszystko to sprawia niezwykle naturalistyczne wrażenie. Dla osób o niespożytej energii i sporej twórczej fantazji autorzy gry wymyślili nową zabawę.

Spod adresu sieciowego http://www.SimCity.com możesz (darmo) wytargać Building Architect Tool. Ten program pozwoli ci na konstrukcje własnych budynków (przypomina to trochę budowanie domków z klocków LEGO). Budyneczków możesz używać we własnej grze albo handlować nimi z innymi graczami.

Możesz nawet sobie ozdobić swoje miasteczko niektórymi budowlami ogólnie znanymi. Chciałbyś zobaczyć, jak wyglądałby w nim londyński Big Ben? Proszę bardzo. Empire State Building? Nie ma sprawy... Twórcy gry dali ci kilkanaście tego rodzaju możliwości.

Tym, co odróżnia serię Sim od innych symulacji, jest inteligencja mieszkańców. Nie musisz wysyłać ich do roboty, sami pobudują domki. Sami będą łazić do szpitali, na stadiony, sami będą chorować (Ty tylko masz zbudować szpital :). Rosnąca aktywność Simów będzie dla ciebie nie lada wyzwaniem.

Jak w każdym mieście, i w SimCity zdarzają się nieszczęścia. Do znanych już wcześniej - Tornada, pożary, trzęsienia ziemi - twórcy gry dołożyli nowe - np. nalot wrogo nastawionych Ufo. Jako burmistrz miasta, będziesz musiał coś wymyślić, by zminimalizować ich skutki lub chociaż szybko naprawić poczynione przez najrozmaitsze kataklizmy szkody.

Podczas następnych lat ludność twego miasta prawdopodobnie będzie wzrastała. Nadciągną ekonomiczne okresy kryzysu i prosperity - a od ciebie będzie zależało, jak się z nimi uporasz. Będziesz miał sztab pracowników, których zawsze możesz poprosić o pomoc. Niczym Balcerowicz, będziesz mógł podejmować decyzje, za które wdzięczni obywatele - o ile się tacy znajdą - wzniosą ci wspaniałą rezydencję (na co na razie się chyba nie zanosi). Naturalnie jest też druga strona medalu - możesz zostać kimś, na widok kogo typowy Sim będzie zgrzytał zębami i pluł prosto w oko. I jest to zresztą dużo prawdopodobniejsze niż szansa na zostanie "dobroczyńcą ludzkości". Tak to już jest z politykami - fucha niewdzięczna jak mało która (a mimo wszystko chętnych nie brak...).

Kiedy zakładasz własne miasto, nie masz żadnych limitów czasowych ani warunków początkowych. Nie masz też z góry wyznaczonych celów. Możesz stworzyć niewielkie miasteczko, w którym życie jest rajem dla mieszkańców albo dążyć do wybudowania potężnej metropolii. Sam wyznaczasz sobie cele i sam je realizujesz. Największą uciechą jest obserwacją, jak ziszczają się i oblekają w konkretne kształty twoje marzenia. W zabawie możesz brać udział sam, możesz też ją dzielić z innymi przez Internet.

Popularność serii SimCity zapewnia fakt, że tyczy się ona tematu, na którym - choćby pozornie - zna się każdy. Ileż to razy obserwując działalność mechanizmu miasta, w którym mieszkamy, myśleliśmy sobie - gdybym ja miał w nim władzę, to zrobiłbym tak albo tak... Grając w SimCity możesz sprawdzić, co by wyszło z twego pomysłu. Gra jest doświadczeniem raczej twórczym, niż destruktywnym - w sporej mierze unikalnym wśród wielu innych gier. Wyzwaniem jest tworzenie - osobliwie, kiedy od twej pomysłowości zależy dobrobyt milionów Simów.

Na koniec kilka słów o grafice i muzyce - obie są przednie. Grę można uruchomić w kilku wybranych rozdzielczościach (począwszy od 640x480 gra obsługuje wszystkie wyższe w 16-bitowej gamie kolorów) i cieszyć się szczegółami, obserwując życie maleńkich Simów, z których każdy niemal - to pozór, ale świetnie zrobiony - wygląda inaczej. Oprawa dźwiękowa zaś jest najwyższej próby: wielkomiejskie hałasy - albo ich brak - są wyraźnym dowodem na to, że nasze wysiłki uwieńczyło powodzenie.

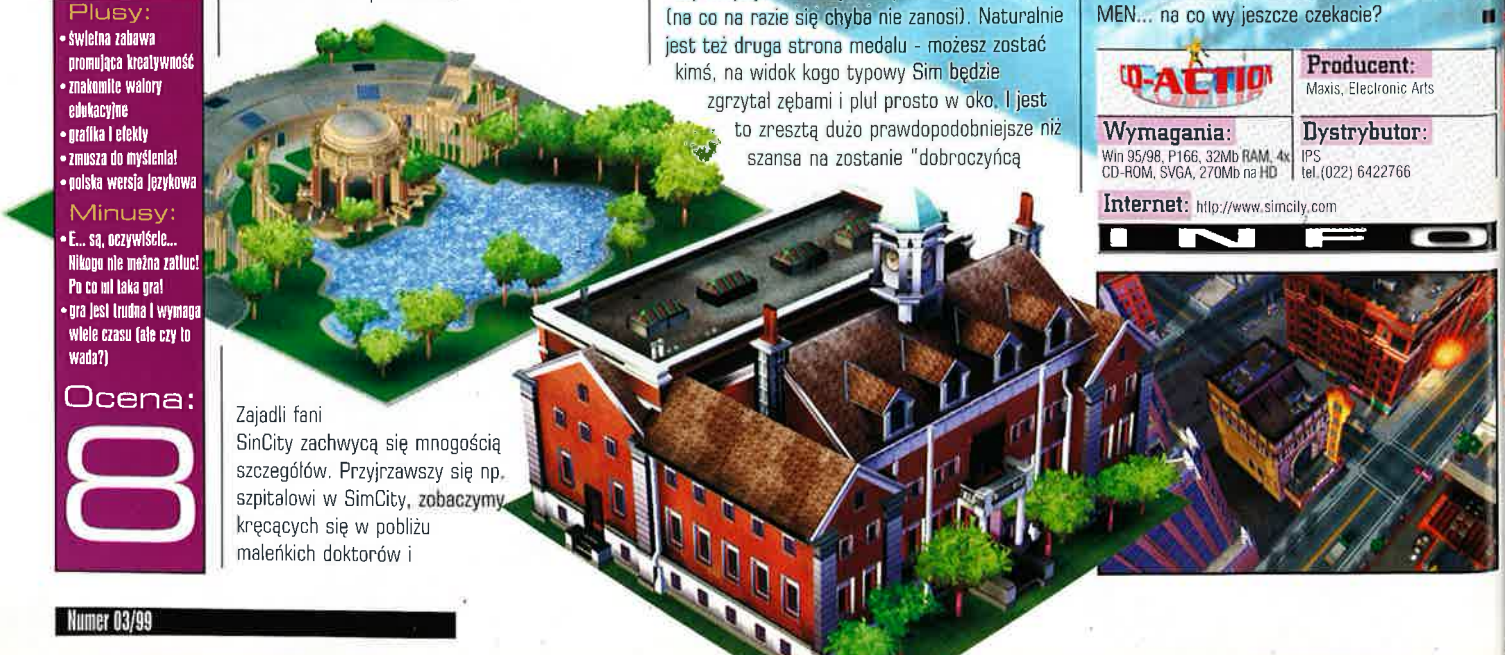
I jeszcze jedno. Twórcy uszanowali wysiłek gracza, który zajadle budował swoje miasto, grając w SimCity 2000. Będziesz mógł "zaimplantować" swoje miasto do gry i śledzić jego rozwój poza rok 2000-czny i dalej. Co dowodzi, że Electronics Arts i Maxis poważnie traktują swoich klientów i ich dotychczasowe dokonania. Sim City jest grą, którą poleciłbym do szkoły właściwie każdego stopnia. Ludzie w MEN... na co wy jeszcze czekacie?

z sąsiadów zwróci się do ciebie - burmistrza SimCity - z propozycją podjęcia jakiejś wspólnej działalności... i będziesz musiał rozważyć wszelkie "za" i "przeciw"...

Plusy:
- świetna zabawa promująca kreatywność
- znakomite walory edukacyjne
- grafika i efekty
- zmusza do myślenia!
- polska wersja językowa

Minusy:
- E... są, oczywiście... Nikogo nie można zatłuc! Po co mi taka gra!
- gra jest trudna i wymaga wiele czasu (ale czy to wada?)

Ocena: 8



Zajadli fani SinCity zachwycą się mnogością szczegółów. Przyjrzawszy się np. szpitalowi w SimCity, zobaczymy kręcących się w pobliżu maleńkich doktorów i

PC-ACTION

Producent: Maxis, Electronic Arts

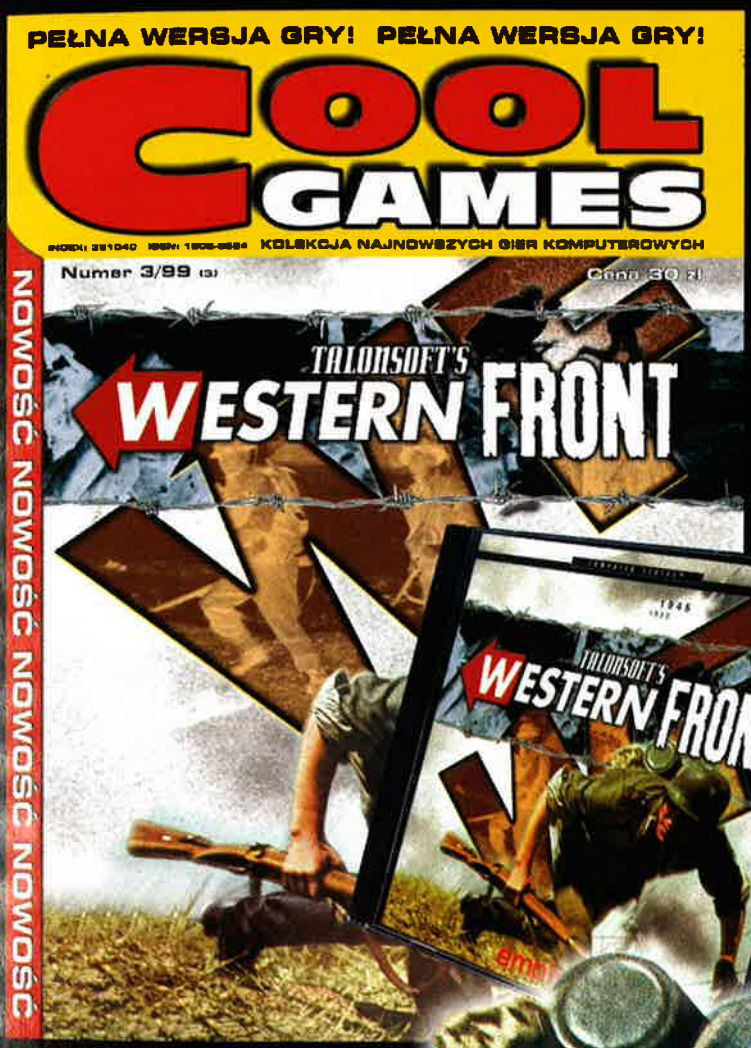
Wymagania: Win 95/98, P166, 32Mb RAM, 4x CD-ROM, SVGA, 270Mb na HD

Dystrybutor: IPS tel.(022) 6422766

Internet: http://www.simcity.com

INFO

Zachodnia gra za 30 zł!? Cool!



W marcu pełna wersja nowej gry Western Front.
Jak zawsze instrukcja po polsku, poradnik, tipsy.
Wszystko oprawione w plastik!

Trzeci numer czasopisma Cool Games już w sprzedaży. Szukaj w kioskach i EMPIKACH na terenie całego kraju.

Dorwij swój egzemplarz i w nogi!

Uwaga! Zamów sobie prenumeratę.
Wpłaty: 25 zł za jeden numer.
Konto wydawnictwa SoftPress:

Bank Śląski Katowice S.A.
Oddział Warszawa
10501025-2211360553

Redakcja Cool Games
55-080 Kąty Wrocławskie
Ul. Nowowiejska 5
tel.0601 857583

TALONSOFT

Thunder Brigade

Armada grzmiących

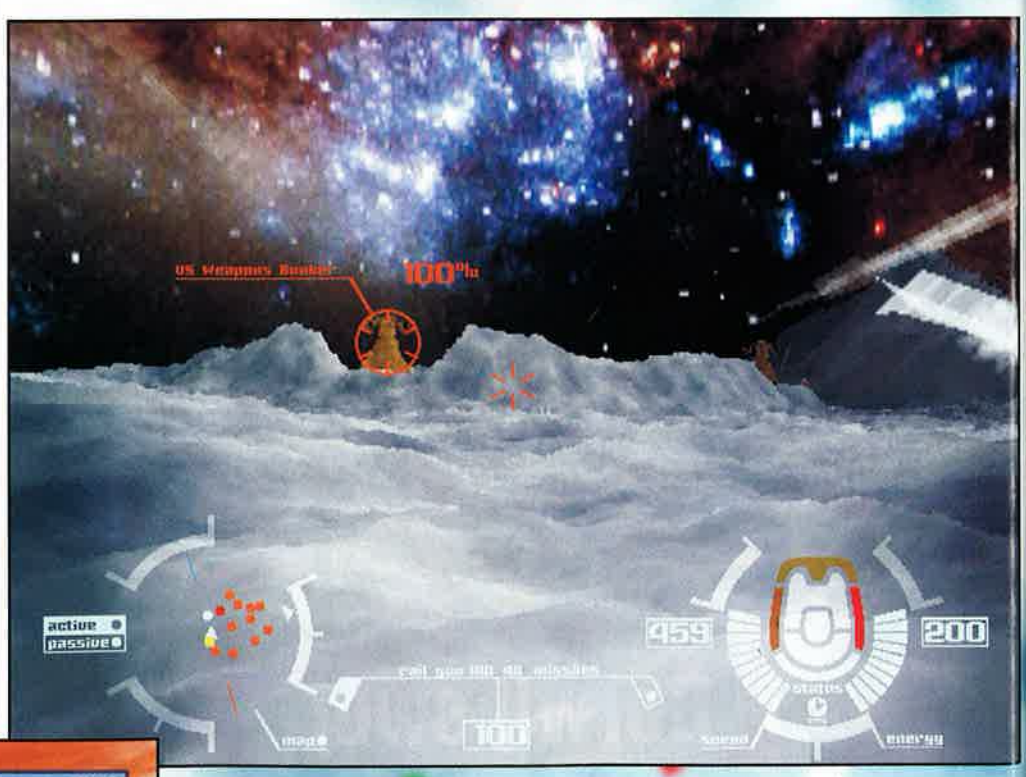
Wiele już wirtualnych ścieżek zdążyłem zaznaczyć wirtualnymi śladami od czasu, gdy po raz pierwszy dane mi było spojrzeć w zieloną otchłań monitora. Wiele też powietrznych korytarzy przetarłem, zasiadając w kokpitach dziesiątkach zidentyfikowanych (wcale nie zawsze) pojazdów latających. Z całą pewnością stwierdzić mogę, że nieobce są mi najrozmaitsze, nawet te najbardziej dziwaczne wymysły „technologiczne" twórców gier, występujące następnie jako jedyna (lub choć niezbędna) pomoc dla giercujących, lub wręcz bohaterowie. Daleki jestem jednak od przekonania, że oto widziałem już wszystko, słyszałem o wszystkim! Cóż za cudowny przykład nieszczerej pokory, nieprawdaż?

U dołu:
Jak na dzisiejsze czasy i wymagania, to ta grafika wygląda raczej cienko.

GEM.INI

Jak dotąd jednak rzeczywiście wiedziało się, czy w danej grze stąpam twardo po ziemi, czy raczej rozkosznie bujam sobie w przestrzeni. Zwykle też dawało się poznać, czy winą za wstrząsy, jakich doznaje pojazd winić należy twardość dziur w nawierzchni (generalnie ujmując :)), czy raczej miękkość dziur w powietrzu - turbulencji (efekty ostrzału celowo pomijam). Jak się okazało jednak - do czasu, a ściślej: do momentu gdy na skutek zrządzenia losu: a dokładniej wolnych mocy przerobowych dostała mi się Thunder Brigade. W niej bowiem poruszamy się nie czym innym jak... grav-tankiem, czyli czymś w rodzaju poduszkowca. A kto może ze stuprocentową pewnością nazwać środowisko, w jakim się takie cudeńko porusza? Wprawdzie niby w powietrzu, ale co stałoby się z jego „lotem", gdyby tak wysunąć spod niego ziemię?

No dobrze, pozostawmy te bezproduktywne w gruncie rzeczy dywagacje i przejdźmy do rzeczy istotnych - gry jako takiej. Thunder Brigade jest wynikiem pracy programistów rodem z kraju jeszcze bardziej egzotycznego na rynku gier od Polski - Estonii, a zgrupowanych pod znakiem Błękitnego Księżyca (Bluemoon Interactive). Warto odnotować również, że zadaniem zaprezentowania tak składających się na nią aspektach: tak jak gdyby zagubiła się przed laty w czasie i dopiero teraz znalazła końcówkę tunelu czasoprzestrzennego, albo... wyjście z „gwiezdnych wrót".



Te enigmatyczne „gwiezdne wrota" - oryginalne brzmienie Stargate (swoją drogą: skąd ja znam ten tytuł...) - to wynalazek, który zdaniem twórców TB umożliwi rodzajowi homo sapiens kolonizację odległych, tradycyjnie rajskich w porównaniu do przeludnionej Ziemi planet. Aż ciśnie się na us... w palce - nastaną czasy pokoju. Jednak zakodowany w DNA człowieka pęd do autodestrukcji nie pozwoli na to - nastaną bowiem czasy walki o władzę. Stargate prowadzące w skolonizowany system Halon zostaną - aby uniemożliwić ewentualną kontrakcję - przez buntowników przeciw władztwu starej Ziemi zniszczone, co w efekcie sprawi, że będą mogli odtąd prawdopodobnie obchodzić kolejne rocznice Independce Day. Los jednak lubi płatać figle - niedługo później powstałe w ten sposób Imperium Halon samo zacznie borykać się z własnymi niezadowolonymi. Ci z kolei utworzą US - Zjednoczone Systemy i... kółeczko zacznie się zamykać. Czy trzeba dodawać, że gracz wciela

„nowatorskiego" na zachodnim polu walki zwanym rynkiem zajęli się „magicy" z Interactive Magic, czyli ten ktoś, kto odpowiada za ewentualny, a - nie ukrywam - spodziewany sukces Knights & Merchants oraz Mortyr. O ile jednak w przypadku naszych produktów powodzenie jest niemal gwarantowane, o tyle jeśli chodzi o TB... no, nie bardzo. Oczywiście nie oznacza to, że gra jest kompletnie słaba, nie. Jest jednak (jak ja lubię takie zwroty) nieco anachroniczna i jakby nieco wtórna. I to we wszystkich - takie wrażenie odniosłem -

się właśnie w jednego z takich buntowników przeciw buntowi? Przecież nie ma to jak jakieś złe Imperium do obalenia... ;)

Czasem, aby osiągnąć tak szczytny wydawałoby się cel, wystarczy jedna torpeda i duża eksplozja. Tym razem zaproponowano nam politykę małych kroków - wyzwalać będziemy kolejne systemy gwiezdne przy wykorzystaniu wspomnianych powyżej grav-tanków. Dla ścisłości: kilku ich rodzajów, różniących się - tradycyjnie - możliwościami: mobilnością, mocą generatora determinującej prędkość odnawiania zasobów energetycznych „poduszkowca", arsenałem zabieranej w bój broni. Brzmi nieźle, prawda? A jednak po pewnym sprecyzowaniu traci swój urok - planety, na których przyjdzie nam rozbijać się w rzekomo dynamicznej kampanii różnią się wyłącznie paletą wykorzystywanych barw, a ogół środków zaczepno-obronnych zamyka się w liczbie czterech: mamy działo energetyczne i

plazmowe, rakiety „średnio-kierowane", miny (zostawiasz je, licząc, że przeciwnik będzie na tyle głupi, że w nie wpadnie i co ciekawe - zwykle rzeczywiście to robi!). Dodatkowo czasem (zbyt rzadko) masz okazję, by wziąć na pokład coś, co jako jedyne wywarło na mnie wrażenie: laserowy naprowadzacz... artylerii. To naprawdę bomba: namierzasz, słyszysz dźwięk odpalania, czekasz kilka sekund i obserwujesz, jak z nieba spada śmiercionośny pocisk dużej mocy. Inna rzecz, że efekt ten jest odrobinę oszukany: pocisk nie tyle przylatuje, co pojawia się nad celem...

Rozwiązania technologiczne również datują się na jakieś dwa, trzy lata wstecz. Oficjalny opis oprawy graficznej, przypisujący jej jakoby rewolucyjny engine generowania fraktalnego terenu, realistyczne eksplozje, dynamiczny light-sourcing i tym podobne należy zweryfikować i sprowadzić do dwu wniosków: teren rzeczywiście jest bardzo ładny, w miarę naturalnie pofałdowany, cała reszta jednak (a trzeba dodać, że niewiele tej reszty) prezentuje się bardzo, bardzo przeciętnie. Podobnie jest z dźwiękiem. Oczywiście nie myślę tu o dynamicznym oświetleniu czy pofałdowaniu, lecz o ogólnej konkluzji - to jakby przeszłość gier tego typu: w czasie walki z rzadka odzywa się głos dyżurnego. Zwykle słychać jedynie monotonny poświst antygrawitacyjnych silników czołgu.

Cóż, może dla odmiany wspomnę o tym, dzięki czemu TB nie jest pozycją skazaną na śmierć z powodu braku zainteresowania. To przede wszystkim multiplayer. Do 32 osób w sieci lokalnej - brzmi nieźle. Do tego dodać należy możliwość wcielenia się w „imperialistę" lub Kildaena - przedstawiciela trzeciej strony konfliktu, i konieczność wypełniania zadań - cóż, team-play to jednak team-play. Drugim z czynników optujących za jest zróżnicowanie misji: przyjdzie nam dokonywać szybkich rajdów

w głąb terytorium nieprzyjaciela, opóźniać jego natarcie, dokonywać sabotaży i tak dalej, i tak dalej... Znamy to, nieprawda? I nic dziwnego - tak wygląda wojna. I ostatni walor - gra, mimo że niewątpliwie 3D, nie wymaga szokującej konfiguracji sprzętu: podobno wystarcza już P100 z 32 megsami na pokładzie. Oczywiście jedynie w 320 na 200, ale za to w 16-bitowym kolorze.

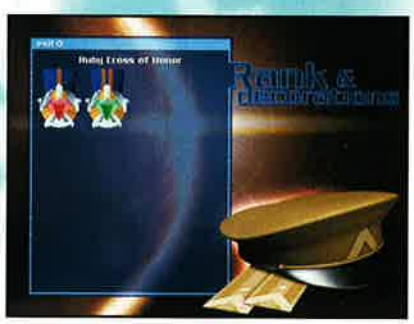
W ogólnym rozrachunku jednak Thunder Brigade wypada bardzo przeciętnie. Tak swoją drogą, zastanawiające, co też takiego skłoniło „magików" do zakupu tego dziełka. Jakie by jednak te powody nie były - śmiertelnicy nie zdołają ich zgłębić. Co zaś tyczy się samej gry - sądzę, że nie pokrzywdzę jej zanadto, stawiając „przeciętną" piąteczkę. Jak to mówią: każdemu według zasług. ■

DEMO NA CD 2/99 D-ACTION

Plusy:
- zróżnicowanie zadań
- w miarę naturalnie pofałdowany teren
- multiplayer

Minusy:
- oprawa
- cóż... wtórność i pewna „przestarzałość"

Ocena: 5



D-ACTION

Producent: Bluemoon Int. / Interactive Magic

Wymagania: 486/100, 16MB RAM,CDx2, Dos/Win 95

Dystrybutor: Marksoft tel.(022) 6639390

Internet: http://www.imagicgames.co.uk

INFO

Top Gun - Hornet's Nest

DEJA VU?

Na wstępie wyjaśnię może, skąd wziął się tytuł tej recenzji, jako że na pierwszy rzut oka ma on mało wspólnego z grą. Otóż dobrych kilka lat temu, gdy byłem jeszcze szczęśliwym posiadaczem Amigi, a pecety nie były komputerami przeznaczonymi do grania, królował jeden rodzaj symulatorów. Z grubsza rzecz biorąc, zabawa w nie polegała na starcie z lotniska, przedarciu się przez setki przeciwników do jakiegoś celu i zniszczenie go. Autorzy (jako że moc obliczeniowa ówczesnych komputerów była taka sobie) stawiali po prostu na akcję. Wtedy grało się w coś takiego i nie narzekało, bo o porządnym symulatorze można było praktycznie rzecz biorąc tylko pomarzyć. Teraz, jak wiadomo, moc obliczeniowa nawet domowych komputerów jest całkiem spora, co pozwala na tworzenie naprawdę dobrych symulatorów. Jednak nawet w takich czasach pojawiają się gierki, które pomimo tego, że zwą się

YASIU

DEMO NA CD 12/98 ACTION

Nic w tym wprawdzie złego, szczególnie, że już na pudełku autorzy lojalnie ostrzegają, że gracz będzie miał do czynienia z mieszanką symulatora i zręcznościówki. I wszystko byłoby w porządku, a ja bym nie narzekał, gdyby Hornet's Nest przedstawiał większą wartość, czy to jako zręcznościówka, czy też symulator. Niestety - kilka ładnych godzin spędzonych z tą gierką pozostawiło we mnie jedynie chęć pograna w coś innego, spowodowaną nieziemską nudą bijącą od wszystkiego, co dzieje się na ekranie. Na początku wszystko było w porządku, zgrabne interko z żywymi aktorami, potem trochę gorzej wyglądający screen z briefingiem i wyborem broni, następnie start. Pierwsze kilka minut w powietrzu sprawiło nawet całkiem dobre wrażenie - lata się łatwo, obsługa wszystkich systemów samolotu to pestka. Chwila lotu, kilka wystrzelonych rakiet i... Napis oznajmiający koniec misji - ni w pięć, ni w dziewięć - nawet nie zauważyłem, że już zrobiłem to, co miałem zrobić. Kolejne misje to już tylko coraz większa ilość przeciwników, trochę inne cele i po pewnym czasie horrendalnie wysoki poziom trudności. Cóż - pewnie są gracze, którzy lubią coś takiego, ale ja do nich nie należę. Model lotu nie ma praktycznie nic wspólnego z rzeczywistością, rakiety odpala się od razu po ujrzeniu napisu LOCK i dosłownie można o nich zapomnieć. Cała trudność polega na tym, żeby szybko wystrzeliwać rakiety w odpowiednie cele i równie szybko odpalać flary i śmieci, żeby uniknąć trafienia (które zresztą nigdy nie niszczy naszego samolotu za pierwszym razem). Dodatkowo pogrąża grę fakt, że ilość filmów, które w niej spotkamy jest bardzo skromna.

Za to jeśli już się komuś HN spodoba, na pewno nie będzie narzekał na ilość grania. Trzy kampanie dające łącznie trzydzieści naprawdę zabójczych misji będzie wymagało sporo czasu na ukończenie. I wcale nie jest to jedyna zaleta Hornet's Nest... Do kolejnych należy na przykład dość duży wybór różnego rodzaju uzbrojenia i rzecz praktycznie niespotykana w symulatorach - mianowicie możliwość wyboru rodzaju amunicji do działka. Na plus policzę również gierce tryb Instant Action przenoszący nas od razu w przestworza pełne przeciwników, a parametrów takiej zabawy możemy ustalić ponad dwadzieścia. Cóż... Zalety są, ale bynajmniej nie poprawiają one wizerunku HN w moich oczach.

Ale zapewne jestem marudny - cóż, zdarza się każdemu. Dlatego też wspomnę jeszcze o grafice i dźwięku, które są dla mnie chyba największymi atutami gry. Nie tam, żeby były rewelacyjne - do tego im daleko, ale, prawdę mówiąc, są całkiem niezłe. Zarówno sylwetki obiektów naziemnych, samolotów, jak i ukształtowanie terenu wyglądają całkiem ładnie i to nawet bez użycia akceleratora. Nie wiem jak jest z wolniejszymi maszynami, ale na Celeronie 300A z 64MB ramu, można spokojnie grać w rozdzielczości 800x600 bez żadnych zgrzytów. To tyle o grafice, dźwięk, na który przyszła teraz pora skwituję krótko: całkiem przyzwoity. Zdarzają się wprawdzie buraki takie jak dziwaczne buczenie działka zamontowanego w naszej maszynie, ale nie psują one dobrego ogólnego wrażenia.

I co ja mogę powiedzieć na koniec o grze, która mi się nie podoba, ale według niektórych może być całkiem niezła. Może to, że jeśli ktoś nie lubi w grach „samolotowych" martwić się o utrzymanie w powietrzu, a woli zamiast tego postrzelać do oporu - Hornet's Nest będzie dla niego. Jak w każdej szanującej się zręcznościówce jest tu tryb multiplayer dla ośmiu osób i jak w każdym symulatorze, możemy wydawać rozkazy swojemu skrzydłowemu (o czym zapomniałem wcześniej wspomnieć), chociaż niezbyt widać tego rezultaty. Ale co tam - ważna jest (przynajmniej w tego typu grach) akcja, a tego w HN nie brakuje. Tyle tylko, że nie wiem, czy nawet największych fanatyków gra ta zbyt szybko nie znudzi... ■

Plusy:
- praktycznie nie ma nic wspólnego z symulatorem
- nie można narzekać na brak przeciwników
- przyzwoita grafika i dźwięk
- możliwość wyboru amunicji do działka (ale to malutki plusik)

Minusy:
- model lotu nie mający chyba nic wspólnego z rzeczywistością
- nuda
- wymaga dużej ilości miejsca na dysku
- strzelanka...
- kiepska reakcja skrzydłowego na rozkazy

Ocena: 4

Producent: Microprose
Wymagania: P166, 32MB RAM, CD-ROM x4, 255 MB wolnego miejsca na dysku
Dystrybutor: IPS tel.(022) 6422766
Internet: http://www.microprose.com
INFO

Blackstone Chronicles: Adventure in Terror

Awantura w terenie

Już w chwili powstania pierwszych gier komputerowych można było zauważyć tendencję do wykorzystywania w ich tworzeniu dobrze się sprzedających cykli powieściowych. Wystarczy wspomnieć takie pozycje jak Betrayal at Krondor czy Return to Krondor, oparte o cykl R. Feista o krainie zwanej Midkemią, czy Shadow of Comet i Prisoner of Ice, zasadzające się na świecie wymyślonym przez Lovecrafta. Firma Legend poczęstowała nas grami Shannara (bazująca na cyklu Terry Brooksa) i Death Gate (nawiązująca do powieści autorskich pary M. Weis i T. Hickmana). Swojej komputerowej egzystencji doczekał się także Sherlock Holmes i bohaterowie J.R.R. Tolkiena.

El General Magnifico

Niekiedy pokazują się u nas gry, które oparte są na cyklach znanych nieźle czytelnikom w Stanach, nam jednak zupełnie obcych. Tak było z Goosebumps, który pojawił się mniej więcej półtora roku temu, tak jest i z Blackstone Chronicles: Adventure in Terror, którą opracowały wespół firmy Legend i Mindscape.

Gra oparta jest na świecie wykreowanym przez Johna Saula, który na potrzeby czytelników stworzył nawiedzane od wieków przez złe duchy miasteczko Blackstone. Leży ono gdzieś w Nowej Anglii. Nie da się ukryć, że pomysł jest wtórny i wzięty z Lovecrafta. Rozpoczęta w 1996 roku seria zawiera już obecnie 19 pozycji książkowych, z których sprzedano 6,5 miliona egzemplarzy, a szykuje się miniserial telewizyjny. Te miliony sprzedanych egzemplarzy książek w świecie, który powoli acz nieubłaganie przestawia się na obrazki, o czymś świadczą. Johna Saul trafił, widać, w jakiś czuły punkt naszej zbiorowej wyobraźni. Większość jego książek splata swą akcję z istnieniem w miasteczku Blackstone domu dla umysłowo chorych, zwanego Asylum. Założyciel Asylum zmarł w tajemniczych okolicznościach, a po serii spektakularnych morderstw i samobójstw, które miały miejsce w jego murach, zakład zamknięto. Uparty założyciel jednak nie zamierza zrezygnować z rządu dusz nad swymi pacjentami - pragnie ponownego

otwarcia zakładu i w tym celu zwabia w jego mury swojego syna. Z rozmowy, jaką obaj panowie toczą we wprowadzeniu do gry, możemy wywnioskować, że syn nie darzył ojca miłością, jako że metody wychowawcze starszego pana były... dość niekonwencjonalne. Nie ma jednak wyboru i musi podjąć wyzwanie, nieustępliwy bowiem staruch zwabił w jakiś tajemniczy sposób do zakładu jego syna, a swego wnuka, i jeżeli ojciec nie podejmie zadania, podda go mentalnym torturom. Tak więc gracz staje przed nie lada wyzwaniem - w tajemniczej budowli musi odnaleźć synka i położyć kres władztwu zła. Aby tego dokonać, trzeba mu zwiedzić 25 komnat wewnątrz ponurego gmaszyska i dotrzeć do jądra ciemności.

Gra wzbudziła we mnie uczucia ambiwalentne, takie, jakich na przykład doznaje się, gdy przyjaciel, którego serdecznie nie znosimy, rozwali się na amen, jadąc pożyczonym od nas samochodem. Nie

przepadam za horrorami i serdecznie nie znoszę gier, w których autorzy nie umieścili opcji wyświetlania tekstów. Każdej kwestii muszę wysłuchać do końca (szybciej bym ją przeczytał), a jako wzrokowiec łatwiej zapamiętuję informacje wizualne. Ale nie jest to wada, za którą należy strzelać. Twórcy gry przewidzieli możliwość grania w opcji o wyższej i niższej rodzielczości... otrzymujemy dwa dyski, na których jest ta sama gra - jedna, dla posiadaczy lepszego sprzętu, druga dla tych, co mają sprzęt znakomity inaczej. Interfejs jest pomyślany niezgorzej, gorzej natomiast z tempem gry. Łażenie po pustym domu dla umysłowo sprawnych inaczej, rozmawianie z duchami dawnych jego mieszkańców i rozwiązywanie dość skomplikowanych zagadek w sposób, w jaki przewidzieli to twórcy gry (bezpiecznik można naprawić byle kawałkiem drutu czy folii, których pełno w każdym domu, ale nie... musisz się sporo napocić, zanim go znajdziesz tam, gdzie rzecz umieścili autorzy gry) jest zabawą, którą nie każdy pokocha. Zagadki logiczne, z jakimi przyjdzie się graczowi zmierzyć, też nie są osobliwie interesujące.

Z drugiej strony gra ma niezłą oprawę graficzną, nastrojową muzykę, profesjonalnie nagrane dialogi, więc zastanawiam się, co mnie, miłośnika przygodówek, który zjadł zęby i grał chyba w każdą, jaka się w Polsce pokazała, poza zupełnie archaicznymi tekstówkami, od niej odpycha. Nie wiem. Spędziłem przy niej kilka ładnych godzin, ale nie

należały one do najszczęśliwszych chwil mojego życia. Rzecz chyba nawet nie w tym, że nie lubię horrorów. Nie lubię horrorów śmiertelnie poważnych, których autorzy w dodatku usiłują mnie przekonać, że mają poczucie humoru i że ich dzieło w gruncie rzeczy jest bardzo zabawne. W sumie (bo w końcu co kogo obchodzą moje preferencje), gra jest dość trudna i nie umiem się oprzeć wrażeniu, że autorzy licząc na dobrą wolę graczy, zapragnęli zdyskontować sukces literacki Johna Saula. W Polsce, gdzie autor jest kimś zupełnie nieznanym, rzecz chyba nie będzie miała przesadnego powodzenia... ale mogę się mylić. Wszyscy mi na przykład wmawiają, że grupa Monty Pythona to wspaniali humoryści, a ja - choćby mnie brali na męki - nie umiem się roześmiać na ich filmach. Tak czy owak, mnie gra nie zachwyciła i zostanę przy swoim zdaniu. ■

Plusy:
- Dobra grafika
- Wysoka jakość filmowych przerywników
- Nastrojowa muzyka

Minusy:
- Statyczność akcji, dość schematyczny sposób rozwiązywania zagadek
- Brak opcji tekstowych

Ocena: 6

Producent: Legend/Mindscape

Wymagania: Pentium 166, 32 MB RAM, Windows 95/98, NT, DirectX 6

Dystrybutor: Optimus S.A. tel. 018 4440562

Internet: http://www.mindscape.com

INFO

Close Combat 3: The Russian Front

Bliskie starcia po raz trzeci

Prawdę powiedziawszy, pisałem o cyklu Close Combat tyle razy, że nie wiem, czy jest sens jeszcze raz przypomnieć jego założenia? Ale ponieważ ten tekst mogą też czytać gracze o małym stażu, to szybciutkie wprowadzenie: seria Close Combat to gry będące symulacją działań żołnierzy w czasie II wojny światowej. I choć akcja dzieje się w czasie rzeczywistym, to CC znacząco odbiega od tego, co określamy mianem RTS. Po prostu są to porządne, nietrudne (w obsłudze) i bardzo wciągające gry, które w pełni zadowolą tak zwolenników "erteesów", jak i klasycznych strategii. (W poprzednim numerze w zapowiedziach napisałem o tym cyklu nieco szerzej i tam odsyłam zainteresowanych.)

MAC ABRA

Po prawej: Jednostki z rozkazami "Ambush" i "Defend". Widać wyznaczone sfery obserwacji.

A teraz już możemy przejść do konkretów. Close Combat 3: The Russian Front tym razem przenosi nas na front wschodni. Możemy wcielić się tak w dowódcę wojsk rosyjskich, jak i niemieckich. Początkującym, zanim wezmą się za "prawdziwą" walkę, polecam opcję treningową. Pięć kolejnych "boot campów" pozwoli wam na opanowanie tajników sterowania oddziałami, wykorzystywania posiadanych przez nie możliwości etc. Jak zawsze, opcja treningu zrealizowana jest w konwencji "step by step", tj. komputer zmusza nas do wykonywania jego kolejnych poleceń, jednocześnie tłumacząc, co robimy i jakie daje to efekty. Przejście całego treningu zajmuje nie więcej niż pół godziny, po którym to czasie nie powinniście już mieć żadnych problemów z graniem. Grać zaś możemy w ponad 25 solowych bitew (opartych na historycznych faktach), a także w kampanie. Tych również jest sporo (powyżej 15) i to dość zróżnicowanych - od niewielkich, składających się z 2-4 starć, po ogromną Grand Campaign, która ukazuje przebieg całej wojny rosyjsko-niemieckiej: od inwazji Niemców na Rosję, aż po zdobycie Reichstagu w Berlinie. Do tego dochodzą jeszcze "operations", czyli coś w stylu kampanii, ale rozgrywanych na nieco innych zasadach. No i multiplayer. Ponadto w grze zawarty jest bardzo przyjazny w obsłudze edytor misji. Jego jedyną wadą jest fakt, że nie można od podstaw tworzyć własnych backgroundów (czyli map, na których rozgrywana jest akcja) - musimy skorzystać z jednego z wielu już przygotowanych terenów. Z czystej ciekawości stworzyłem sobie jeden scenariusz - zajęło mi to dokładnie kwadrans... I szczerze powiem, że... ta misja mi się podoba, miałem problemy z jej ukończeniem. ;)

Po zainstalowaniu gry (autorzy dali nam wybór - albo coś koło 50 Mb, albo... blisko 500!) i uruchomieniu jej, pogrzebałem zaraz w menu "options", i przyznam się, że czekała mnie miła niespodzianka. Gra chodzi w 800x600 w 16-bitowej grafice (a może być i 1024x768). Ponadto możemy dużo szczegółowiej niż w poprzednich częściach zdefiniować sobie nie tylko poziom trudności i realizmu (naturalnie im mniejszy realizm, tym niższa punktacja), ale i cały interfejs gry. Np. teraz z góry możemy ustalić, czy widzimy drzewa i poległych, czy nie (naturalnie w czasie gry w dowolnym momencie można to zmienić odpowiednim "hot-keyem"; jest to zresztą korzystne, jeśli macie słaby sprzęt). Możemy ustalić, które z okien informacyjnych mają być widoczne na ekranie (to również można zmienić w czasie rozgrywki), czy zażyczyć sobie, by widoczny nad jednostką pasek pokazywał (wedle życzenia) któryś z parametrów jednostki (sugeruję albo health, albo ammo). Dodano nawet opcję, która umożliwia nam zakończenie bitwy w zdefiniowanym przez nas czasie, albo np. dopiero po zdobyciu wszystkich zaznaczonych na mapie pól kluczowych. Mile podbudowany tymi innowacjami zacząłem - w końcu! - grać i... to nie był koniec niespodzianek.

Zacznijmy od rzeczy najbardziej oczywistych. Grafika CC3 jest jak zawsze na bardzo wysokim poziomie (choć w stosunku do CC2 zmieniła się dość nieznacznie). Jedyne co mi się w niej nie podobało, to maksymalny zoom mapy - rozłazi się wtedy w rój pikselków. Ale sam wygląd, animacje jednostek, efekty eksplozji, szczegółowość w odwzorowaniu np. czołgów - palce lizać. Aha, przypomniało mi się jeszcze, że mapy zostały pieczołowicie odtworzone na podst. archiwalnych map sztabowych i zdjęć lotniczych z tamtego okresu. Może to nie ma specjalnego znaczenia - ale cieszy. Cieszą też rozmaite "mrugnięcia okiem" autorów gry. Np. na jednej z map widać pole porośnięte zbożem, w którego centrum wypalone są charakterystyczne znaki, jakie ponoć pozostawiają po sobie... UFO.

Przy każdej kolejnej Close Combat (nikomu innemu nie pozwoliłbym recenzować tych gier) zawsze chwaliłem bardzo wysoką jakość dźwięku. Podkreślam: dźwięku, nie muzyki (ta bowiem jest raczej taka sobie i rzadko ją słychać). CC3 nie jest tu wyjątkiem. Mnóstwo zróżnicowanych efektów (np. charakterystyczny terkot niemieckiego MG 42, przypominający odgłos darcia płótna - trudno go z czymkolwiek pomylić), zróżnicowane w zależności od kalibru i rodzaju pocisków efekty eksplozji, mrożący krew w żyłach dźwięk rykoszetów, odgłosy przyrody (wiatr, ptaszki, pieski) czy głosy żołnierzy... Coś pięknego (a właściwie: strasznego, gdyż żołnierze zwykle wydają dość makabryczne wrzaski, szczególnie gdy potraktujemy ich miotaczem ognia). I tu kolejna ciekawostka: możemy mieć speeche po rosyjsku/niemiecku, lub też sprawić, by któraś (albo i obie) strony odzywały się po angielsku. Radzę pozostać przy oryginałach, szczególnie w wypadku Rosjan. Najbardziej zabawne jest to w momencie, gdy nagradzani jesteśmy filmikiem wideo, gdzie wprawdzie tekst leci po angielsku - ale z mocnym rosyjskim akcentem. A skoro już o filmach mowa - czeka nas niestety mniej przyjemna niespodzianka. Jest ich symboliczna ilość i prawdę mówiąc, bardzo szybko zaczynają nużyć (ileż razy można oglądać te same ok. 300 sekund starych kronik?). Nie wspominając o tym, że np. w sekwencji przygotowującej nas do zdobycia Berlina wykorzystano kadry

pochodzące mniej więcej z lat 1941-42 (co poznać np. po wersji czołgu T-34/76). Dla kogoś obeznanego z tematem jest to nieco irytujące.

No dobra, jesteśmy w menu sterującym. Widać od razu zmiany - znacznie rozbudowano opcję charakterystyki naszych ludzi. Wygląda na pewno efektowniej i jest bardziej szczegółowa, ale moim zdaniem troszkę tu przedobrzono. W poprzednich częściach wszystko mieliśmy w jednym oknie, teraz trzeba się troszkę naklikać. Za to spodobało mi się, że możemy zapoznać się ze szczegółowym briefingiem dotyczącym każdej misji, w którym są pożyteczne wskazówki dotyczące np. miejsc, w których powinniśmy rozlokować nasze jednostki itp. Skoro zaś mamy już je na tapecie - wspomnijmy, że do naszej dyspozycji są ich trzy podstawowe odmiany: elita, "normalne" wojsko oraz jakaś tylowo-rezerwowa zbieranina. Naturalnie elita jest najdroższa, ale jednocześnie takie jednostki są obdarzone większą inteligencją (czytaj: samodzielnością) i posiadają lepsze uzbrojenie, więcej amunicji i wyższe morale. To ważne

Co nowego w grze?

- wbudowany edytor misji
- dowódcy
- dwa nowe rozkazy: ambush, defend
- możliwość zdobywania wrogiego sprzętu
- mobilne działa
- zmienione menu sterujące
- rozbudowana charakterystyka jednostek
- poprawione AI
- dużo więcej rodzajów jednostek i pojazdów
- oddziały podzielone na elitę, regularne i drugoliniowe
- rozbudowana opcja konfiguracji gry
- wschodni teatr działań

Po lewej: Prawdziwe "bliskie starcia" - brakuje tylko walk na bagnety.

- szczególnie w wypadku Rosjan na początku wojny, gdy często wystarczy lekki ostrzał, by cała jednostka grzecznie podniosła rączki do góry z okrzykami "nie strielat", "my zdajomsja!" itd. Rodzajów jednostek jest naprawdę multum, bo w sumie coś około 300! Naturalnie sporo z nich pojawia się dopiero w późniejszym okresie wojny; część zaś ewoluuje (lepsze uzbrojenie etc.). Szczególnie jest to widoczne w przypadku czołgów (kilkadziesiąt modeli!). Niestety, autorzy nadal nie pokusili się o dodanie lotnictwa (czy choćby opcji wsparcia z powietrza), co wyraźnie osłabia przyjemność i realność gry. No cóż, może w CC4 doczekamy się Iliuszynów, Stukasów i tym podobnych latadeł? Na pocieszenie powiem, że za to dodano nam dowódców, widocznych na polu bitwy. Ich funkcja jest oczywista - motywowanie żołnierzy do walki i przeciwdziałanie panice.

W panelu kontrolnym jednostek widać dwa nowe rozkazy: ambush i defend. Są o tyle ciekawe, że nie wystarczy po prostu na nie

kliknąć. Jeśli np. przyczaimy sobie działo p-panc w zasadzce (ambush), to dodatkowo musimy wyznaczyć mu strefę obserwacji. I jeśli wróg wyjdzie w przewidzianym przez nas kierunku, to skuteczność naszego ataku rośnie - ale jeśli będzie cwany i zaatakuje gdzieś z flanki, to szansa, że nas zaskoczy jest o wiele większa. Miłe! Miłe jest też to, że w końcu dodano możliwość przesuwania dział - frustrowało mnie zawsze, że np. działko 45 mm (ważące, zdaje się, niecałą tonę), obsługiwane przez kilku żołnierzy, tkwi bezczynnie w miejscu, gdzie je ustawiliśmy na początku gry, podczas gdy o 100 metrów dalej bezkarnie panoszą się nieprzyjacielskie pojazdy. W CC3 działa można przesuwać z miejsca na miejsce. Są wprawdzie strasznie powolne - ale można to robić!

DEMO NA CD 03/99

Plusy:
- dodatkowe rozkazy
- możliwość zdobywania broni na wrogu
- front wschodni - miła odmiana
- dźwięk i grafika
- poprawiony interfejs
- sporo kampanii, broni itd.
- wbudowany edytor misji
- grywalność
- dobra AI komputera
- spore możliwości konfiguracji gry
- niby RTS - a porządna strategia!

Minusy:
- jak zawsze w tym cyklu - zoomowana mapa jest paskudna
- mało filmów
- w edytorze nie można tworzyć własnych backgroundów
- nadal nie ma lotnictwa!
- nawet przy max. instalce gra dość długo się doczytuje

Ocena: 8

Po lewej:
Bitwa pod Kurskiem.
Masakra T-34.

Natomiast nadal nikt nie pomyślał o czymś takim jak zapakowanie oddziału żołnierzy do transportera opancerzonego (który przecież właśnie do tego służy). Nadal nasi (i ich) chłopcy musza wszędzie zasuwać na piechotę, narażeni na ostrzał z karabinów i peemów. Szkoda. Za to dodano im więcej amunicji (podobnie jak moździerzom). Poprawiono także inteligencję czołgistów - czołgi (i inne pojazdy zresztą też) grzeją teraz do nieprzyjaciela z bezpieczniejszej odległości, nie pchając się nachalnie na najbliższy dystans, gdzie szybko wykańczają ich żołnierze z panzerfaustami, bazookami, rusznicami czy butelkami z benzyną (słynne "koktajle Mołotowa"). Co więcej, z trafionego czołgu wyskakuje załoga (do tej pory grzecznie tkwili we wnętrzu wraku - o ile można to zrozumieć w momencie lekkiego uszkodzenia, gdy możliwe jest prowadzenie ognia, to w chwili gdy czołg buzuje jak pochodnia, było to mocno dziwne). A w płonącej maszynie po jakimś czasie eksploduje amunicja... Biada temu, kto będzie obok!

(Czołgi w ogóle wymagają osobnego akapitu w tej recenzji. Po raz pierwszy w serii CC stykamy się z misjami, gdzie nie są one tylko

Po lewej:
Mapa w największej skali.

wsparciem piechoty, ale działają samodzielnie. Np. w misjach odtwarzających epizody bitwy pod Kurskiem często nie mamy (nie licząc dowódcy) wcale piechoty, a cała walka toczy się pomiędzy czołgami, działami szturmowymi, tank-destroyerami etc. (Taka close-combatowa "Steel Panthers" :)). Niestety, założenia przyjęte przez twórców gry, wynikające z samego tytułu ("close combat" można przetłumaczyć jako "walka na najbliższy dystans") sprawia, że nie w pełni możemy wykorzystać zalety swego sprzętu. Niemieckie Pantery i Tygrysy, posiadając dużo lepsze działa i grubsze opancerzenie, często niszczyły rosyjskie maszyny z dystansu, z którego wystrzelone przez Rosjan pociski nie były w stanie przebić grubych czołowych pancerzy niemieckich pojazdów. Zmuszało to rosyjskich czołgistów do szarży na niemieckie stanowiska, by zredukować dzielący je dystans. (To samo zresztą tyczyło się czasów, w których T-34 przewyższały siłą ognia i opancerzeniem wczesne niemieckie czołgi - tu z kolei Niemcy mieli się z pyszna). Tymczasem mapy w CC mają taki rozmiar, że tak czy inaczej czołgi dzieli dystans, który umożliwia zwykle obu stronom bezproblemowe (prawie) niszczenie wrogich maszyn. Ale nie traktuję tego jako wady gry - po prostu zaznaczam ten fakt. Powiem tylko, że wedle statystyk za każdego zniszczonego Tygrysa Rosjanie płacili swoimi 10 maszynami. Konia z rzędem temu, kto tutaj uzyska taki wynik).

Inną bardzo pozytywną innowacją jest możliwość zdobywania wrogiego sprzętu! Tj. nie polega to na tym, że np. skosimy załogę wrogiego działa, obsadzamy go swoimi ludźmi, obracamy o 180 stopni i grzejemy w przeciwnika. Tak pięknie nie ma! Ale sami zobaczycie, że w miarę rozwoju kampanii w menu wyboru jednostek pojawiać się zaczną np. niemieckie... T-34 albo grenadierzy uzbrojeni w pepesze czy też przejęte przez rosyjskich "bojców" MG-34, działa samobieżne itd. I dobrze, bo tak było w rzeczywistości.

Zobaczycie też, że jeśli np. wasz czołg ulegnie w jednej z misji uszkodzeniu, to w następnej... (ot, przykrość) nadal jest uszkodzony i trzeba go odesłać do naprawy (a w wypadku ludzi - do uzupełnienia stanu). Ważny też jest fakt naszej promocji - na im wyższy stopień awansujemy podczas kampanii, tym więcej oddziałów możemy asygnować do bitwy (jednostki zaś - jak we wszystkich CC - w miarę upływu czasu nabierają wojennego doświadczenia, a ich parametry ulegają ciągłym zmianom).

A jak wrażenia z samej gry? W maksymalnym skrócie: jak zawsze w CC bardzo przyjemne. Co tu gadać, cały ten cykl ma klasę i wysoką grywalność. Gra nie nuży - przeciwnie, naprawdę trudno się oderwać od ekranu. Piękne jest to, że kto miał do czynienia z chociaż jedną z gier z tej serii, w CC3 może grać dosłownie z marszu. Początkujący zaś błyskawicznie we wszystkim się połapie, nawet nie zaglądając do instrukcji. I choć nie mogę powiedzieć, by CC3 był zupełnie nową jakością w stosunku do swych przodków (CC1 była czymś bardzo oryginalnym, zaś jej sequele to już tylko doszlifowywanie pierwotnych założeń plus inne tereny walk, ulepszana grafika, dźwięk, AI etc.), to bez najmniejszego wahania szczerze i gorąco ją polecam. Wątpię, by była to moja "strategia roku 1999", ale na pewno będzie to jedna z tych gier, do których będę w tym roku często i chętnie wracał.

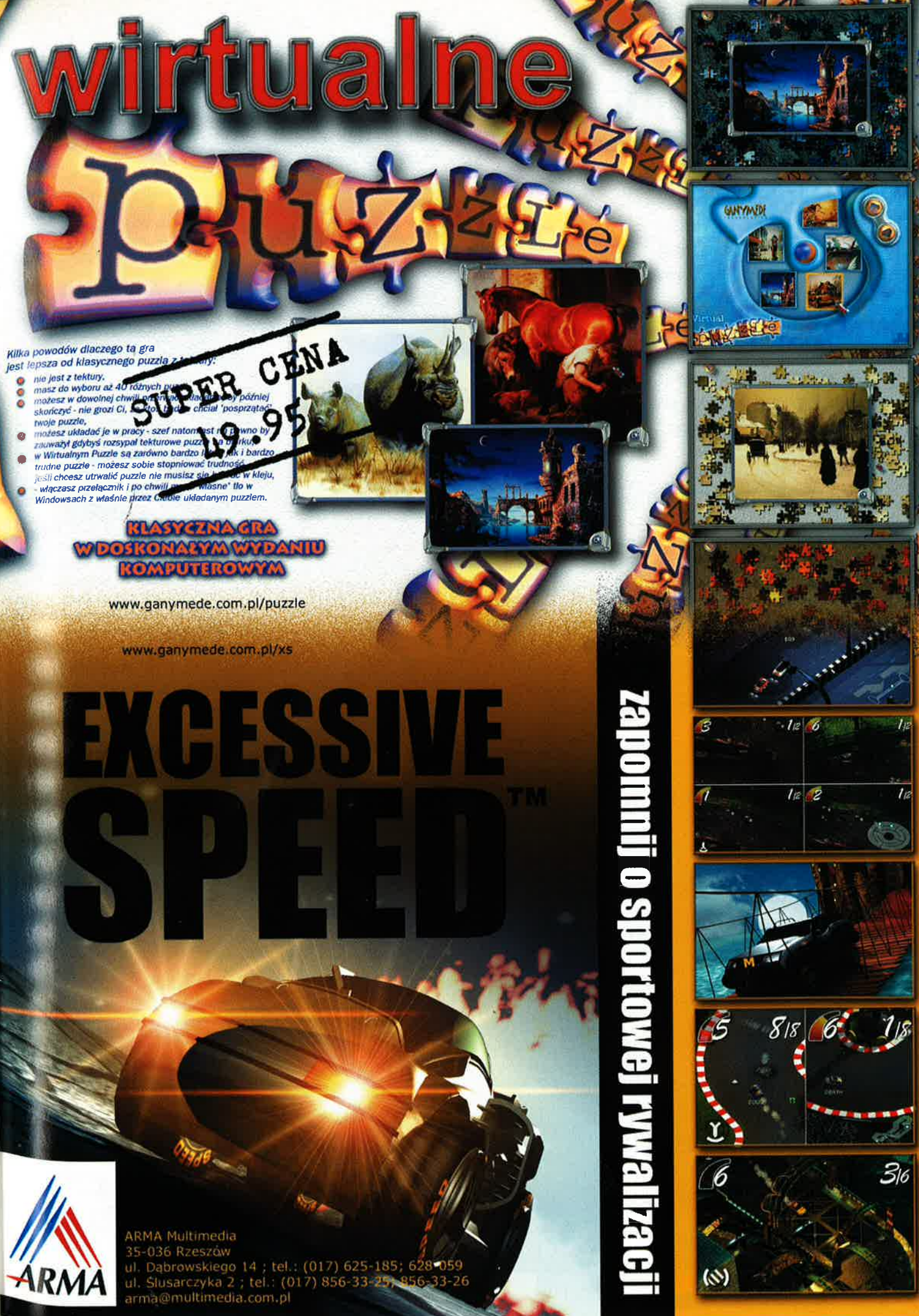
Producent: Microsoft

Wymagania: P-133, 32 Mb Ram, W95/98, DirectX6.0, CDx4

Dystrybutor: Microsoft Poland tel.022 6286924

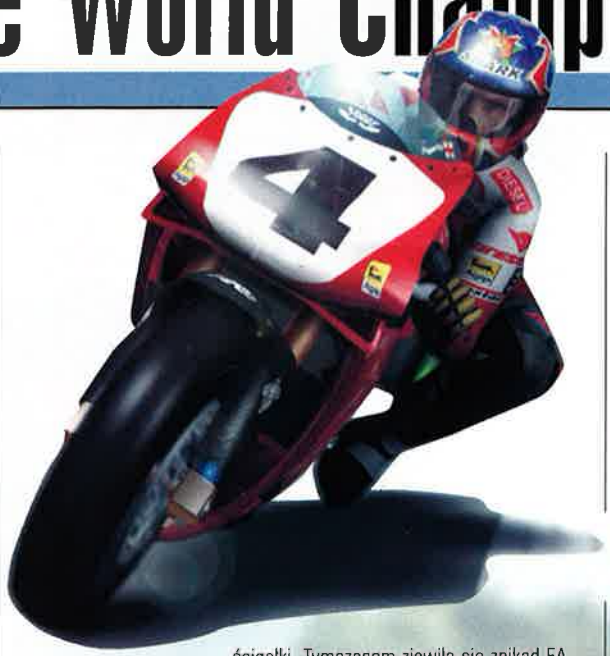
Internet: http://www.microsoft.com/Games/closecombat

INFO


wirtualne
puzzle
Kilka powodów dlaczego ta gra
jest lepsza od klasycznego puzzla z tektury:
nie jest z tektury,
masz do wyboru aż 40 różnych puzzli
możesz w dowolnej chwili przerwać układanie by później skończyć - nie grozi Ci, że ktoś będzie chciał 'posprzątać' twoje puzzle,
możesz układać je w pracy - szef natomiast na pewno by zauważył gdybyś rozsypał tekturowe puzzle na biurku,
w Wirtualnym Puzzle są zarówno bardzo łatwe jak i bardzo trudne puzzle - możesz sobie stopniować trudność,
jeśli chcesz utrwalić puzzle nie musisz się bawić w kleju,
- włączasz przełącznik i po chwili masz "własne" tło w Windowsach z właśnie przez Ciebie układanym puzzlem.
SUPER CENA
49.95
KLASYCZNA GRA
W DOSKONAŁYM WYDANIU
KOMPUTEROWYM
www.ganymede.com.pl/puzzle
www.ganymede.com.pl/xs
EXCESSIVE
SPEED™
zapomnij o sportowej rywalizacji
ARMA
ARMA Multimedia
35-036 Rzeszów
ul. Dąbrowskiego 14 ; tel.: (017) 625-185; 628-059
ul. Ślusarczyka 2 ; tel.: (017) 856-33-25; 856-33-26
arma@multimedia.com.pl

Superbike World Championship

Wyścig do marzeń



Superbike'i... Któż z mężczyzn nie śni po nocach o takiej maszynce? O.K. jest kilku takich. Przykładowo ja sam. Powiem nawet więcej - wkurzają mnie ci kolesie na takich maszynach, jeżdżący latem pod moimi oknami. Nie można się skupić na spokojnym pisaniu recenzji, bo co chwila tylko ziuuut... Kiedyś nie wytrzymam nerwowo i poczęstuję takiego frajera z uzi albo z MT-101 (ach ten Shogo). Wracając do wstępu, to oprócz mnie i kilku innych „normalnych", jakieś 95% męskiej części społeczeństwa marzy o takiej zabawce.

ELD

Trudno się zresztą dziwić. Taki Superbike jest szybki i przyciąga dziewczyny lepiej niż niejeden „oldspajs". Ale ja za to mam swój wdzięk osobisty i urodę. ;) O ile więc prawdziwe Superbike'i nie robią na mnie żadnego wrażenia, to te komputerowe potrafią mnie przyciągnąć na kilka dni i nocy (i to nie tylko z obowiązku). Dotychczas podziałały w ten sposób na mnie

dwie gry, w których główne role grały takie pojazdy. Był to Moto Racer oraz niedawno recenzowany na naszych łamach jego sequel. Wydawać by się mogło, iż Moto Racer 2 przez dłuższy czas zadomowi się na tronie zarezerwowanym dla najlepszej Superbike'owej

ścigałki. Tymczasem zjawiła się znikąd EA Sports ze swoim Superbike World Championship i zdeklasowała dotychczasowego czempiona. Swoją drogą to ciekawe, w jakiej jeszcze dyscyplinie sportowej postanowi zaistnieć EA Sports? Przecież w ciągu kilku ostatnich miesięcy wydali oni kilkanaście gier sportowych z różnych dyscyplin i za każdym razem są w danej kategorii najlepsi. Niewiarygodne. Teraz czekam jeszcze na bierki elektryczne pod mostem oraz rzut piłką lekarską. :)

Jak każda gra EA Sports, także Superbike World Championship jest wręcz naszpikowany oryginalnością 9 (tj. wierna rzeczywistości). Wszędzie możemy napotkać loga producentów sprzętu, sponsorów etc. Spowodowane jest to oczywiście tym, iż EA Sports wykupiła wszelkie prawa związane z Mistrzostwami Świata Superbike'ów. Mamy więc prawdziwe maszynki, zespoły fabryczne, jeźdźców oraz tory. Nic, tylko grać. W menu głównym do wyboru masz Quick Race, Single Player, Multi Player oraz Superbike World. Właśnie ta ostania opcja zasługuje na szczególną uwagę. Jest to coś w stylu mini encyklopedii Superbike'owej. Znajdziesz tutaj historię wyścigów na tych maszynach, zasady, dowiesz się o systemie punktacji, a także przeczytasz statystyki poprzednich sezonów, dane o poszczególnych Superbike'ach i trasach, a deser możesz zapoznać się ze szczegółowym życiorysem (wraz ze zdjęciami) każdego z jeźdźców. Warto np. poczytać o zeszłorocznym mistrzu, a przy okazji z pochodzenia naszym rodaku, Johnie Kocinskim z teamu Honda. Nie byłbym sobą, gdybym nie wspomniał o jeszcze

jednej drobnostce, którą znajdziesz w Superbike World, a mianowicie o tym, że umieszczono tam nawet zdjęcia hostess niektórych teamów.

Dużo atrakcji oferuje Multi Player, aczkolwiek raczej nie dla mieszkańców naszego uroczego kraju. Jeżeli ktoś jednak, chce to może skorzystać z IPX, TCP/IP, modemu bądź serialа. Powodzenia! I niech Tepsa będzie z Tobą (chyba właśnie rzuciłem klątwę na czytelników ;)). Aby poprawić wam nastroje, przejdę do najbardziej interesującego polskiego gracza trybu, czyli Single Player. Jeżeli jesteś graczem stawiającym przede wszystkim na zabawę, to polecam jazdę w trybie Action (chyba Panowie z EA Sports zgubili gdzieś przed tym CD?:)). Możesz tutaj pojechać zarówno pojedynczy wyścig, jak i całe mistrzostwa. Realizm potraktowano w (CD?) Action nieco frywolnie, ale dzięki temu można real cool poszaleć. Komputer wybacza nam wiele błędów i ciężko jest nawet się wywrócić, gdy zbyt ostro weźmiesz zakręt. W zasadzie jedynym twoim zadaniem będzie naciskanie przyspieszenia, mijanie przeciwników jak tyczki slalomowe i dotarcie do mety na pierwszym miejscu. Nie jest to mimo wszystko takie łatwe jak teraz to napisałem. (Łatwo mi się wymądrza po tych kilkunastu godzinach gry.)

Niemniej jednak tryb Action to bułka z masłem w porównaniu z Simulation. Pełny realizm. Tylko dla kozaków. Dlatego radzę każdemu skorzystać z czegoś, co nazywa się Practice. W tej opcji możesz na spokojnie poznać zachowanie swojego Superbike'a, zapoznać się ze wszystkimi trasami, a także optymalnie ustawić silnik. Bardzo pomocne jest także, iż podczas praktyki wyświetlana jest optymalna

trasa na każdym torze. Bez problemu dzięki temu nauczysz się jak pokonywać każdy zakręt w cyklu Mistrzostw.

Po spędzeniu dłuższego czasu na Practice i opanowaniu swojej maszynki, polecam przejść do Championship. Sezon składa się razem z 12 wyścigów, a raczej 24, gdyż na każdym torze są rozgrywane po dwa wyścigi. Oczywiście przedtem czekają cię (jeżeli chcesz) treningi i kwalifikacje. Nie bez znaczenia w uzyskiwaniu jak najlepszych czasów jest typ twojego Superbike'a. Niby poszczególne maszyny niewiele się różnią osiągami (patrz tabelka), ale jednak w wyścigu widać te 10 km/h różniące Hondę od Suzuki. Szczególnie na prostych kiedy, jadąc Hondą, odchodzi się od wszystkich w mgnieniu oka. Również odpowiednie ustawienia w pit stopie (np. zawieszenia i opon) pomogą ci w wygrywaniu. Tak jak już wspomniałem, sam wyścig jest bardzo realistyczny, a do tego trudny. Co prawda, są aż cztery stopnie trudności (Beginner, Amateur, Pro i Real), ale

nawet na tym pierwszym z początku miałem problemy. Okazuje się, iż taką ponad 150 kilową maszynę nie tak łatwo jest opanować. Można dostać frustracji na zakrętach. Albo weźmiesz zakręt pod zbyt małym kątem i cię wyrzuci, albo za bardzo się przechylisz i zawadzisz nogą o asfalt. Tak czy siak, oznacza to spotkanie z glebą. Oprócz tego czekają na ciebie awarie silników, spalanie paliwa, przegrzewanie się opon i cała masa innych problemów. To, że Superbike przyspiesza do 200 w kilka sekund nie oznacza, że się czasami nie psuje... Również wypadki wyglądają realistycznie. Zarówno maszynki, jak i jeźdźcy efektownie się przewracają lub koziołkują. Najlepiej jednak będzie, jak o realizmie Superbike World Championship przekonasz się sam. Wizualnie SWC wygląda bardzo, ale to bardzo ładnie. Ale czy mogło być inaczej? Jestem pewien, że budżet tej gry przekraczał roczne wpływy z exportu ślimaków winniczków np. Bangladeszu. Tory (m.in. znane z F1 Monza i Hockenheim) są odwzorowane z najdrobniejszym szczegółem. Nawet każda reklama znajduje się na swoim miejscu. Przy tym nie znajdziesz żadnego pikselka. To samo dotyczy maszyn i jeźdźców. Zresztą ci ostatni nie tylko ładnie wyglądają, ale także się poruszają. Wystarczy zaliczyć upadek, aby zobaczyć jak twój „podopieczny" podnosi się i biegnie do swojego Superbike'a. Całkiem nieźle zrobiony motion capture. ;) Nie zapomniano o publice, a przecież doskonale wiecie jak ona prezentuje się w grach EA Sports. Niebo, drzewa... tu także widać klasę. Grafika jest po prostu jeszcze ładniejsza niż ta, którą mogliście podziwiać w Moto Racer 2 (spójrzcie sami na screeny). Niestety, do poziomu grafiki nie jest dostosowany dźwięk. Jest on wręcz poniżej krytyki. Pierwszy raz z tak słabą muzyką spotkałem się w produkcie EA Sports. Duże rozczarowanie. Niewiele lepsze są odgłosy silnika. Wydają się jakieś takie monotonne.

Tym sposobem dobrnęliśmy do końca tej recenzji. SWC to naprawdę najlepsza jak do tej pory symulacja Superbike'ów. Wciąga niesamowicie, nawet takich przeciwników dwóch kółek jak ja. Dlatego każdy fan tych szybkich maszynek powinien teraz powiedzieć na głos następujące zdanie: „zaraz biegnę do sklepu po Superbike World Championship". Po powtórzeniu trzykrotnie tego zdania należy udać się do najbliższego sklepu z grami. ■

Czym jeździć?

Team	Prędkość max. Km/h	Moc silnika	Skrzynia biegów	Opony	Hamulce	Długość mm	Waga kg
Ducati	293	154	6-biegowa	Michelin	Brembo	1428	162
Kawasaki	brak danych	150	6-biegowa	Dunlop	AP	1410	162
Honda	300	160	6-biegowa	Michelin	Brembo	1400	162
Yamaha	295	160	6-biegowa	Dunlop/Michel.	Nissin	1420	162
Suzuki	290	150	6-biegowa	Michelin	AP	1400	162

Plusy:
- grafika
- Superbike World
- ogromny realizm
- zdjęcia hostess :)

Minusy:
- muzyka i odgłosy

Ocena: 8

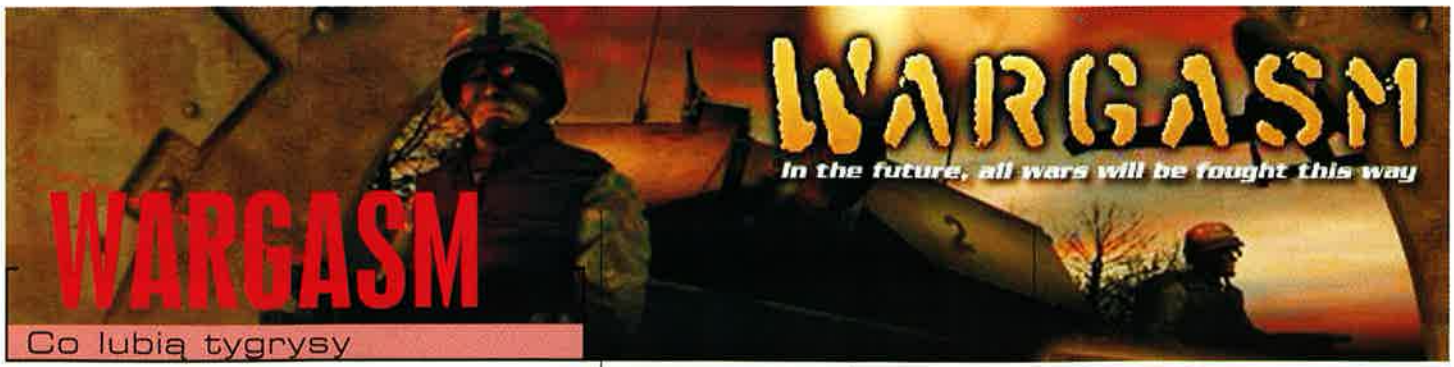
INFO

Producent: EA SPORTS

Wymagania: P166, 32mb RAM, WIN 95/98, CDx4, karta muz

Dystrybutor: IPS tel.(022) 6422766

Internet: http://www.easports.com



WARGASM

Co lubią tygrysy

Co tygrysy lubią najbardziej? Oczywiście... Wargasm! No, albo coś w tym stylu. Sam nie bardzo wiem czemu nazwa Wargasm kojarzy mi się z ulubionym powiedzonkiem kolesia Kubusia Puchatka. Może to ta wiosna za oknami, a może moje skrzywione od giercowania poczucie rzeczywistości? Zresztą to nie jest bez znaczenia. Najważniejsze jest to, że produkt Digital Image Design jest nowatorski i prezentuje nam coś nowego, a może raczej odmiennego.

ELD

Zacznijmy od pytania czym jest Wargasm. Odpowiedź brzmi: tego nie wie nikt, nie wyłączając nawet autorów. W skrócie można Wargasm określić jako całkiem udany mix strategii czasu rzeczywistego, FPP, TPP, strzelanki i symulacji. Po prostu jest to wybuchowa mieszanka kilku rodzajów gier. Sama w sobie jest mało odkrywcza. Każdy z tych gatunków jest w pewien sposób niedopracowany, ale kiedy zbierze się to wszystko razem, to wychodzi niezła giera. Zagadką jest jednak to, dla kogo "adresowano" Wargasm. Gorliwi stratedzy pokręcą tylko nosem i stwierdzą, że dziesięć lat temu były bardziej rozbudowane strategie. Zwolennicy FPP, tudzież TPP, zmarszczą się i spytają gdzie tu klimat rodem z Unreala czy Blood 2. Maniacy symulacji po dwóch minutach gry ze zrezygnowaniem pokręcą głową, bo w Wargasm brakuje jakiegoś skomplikowanego sterowania czy realizmu. Ja po dłuższym graniu stwierdziłem, iż jest to gra w sam raz dla... psychopatów. Wargasm jest zakręcony niczym słoik dżemu truskawkowego! Dlatego jeżeli jesteś psycholem, który kładzie się spać o siódmej rano, jeżeli za łóżko służy Ci kawałek podłogi koło kochanego kompa, jeżeli każdy grosz odkładasz na podrasowanie swojego blaszaka... to witaj w świecie stworzonym przez DID. Tutaj przeżyjesz prawdziwy Wargasm!

STORYLINE

Fabuła, szczerze mówiąc, nie ma tu żadnego znaczenia. Przynajmniej nie działa w jakiś szczególny sposób na grę. Mamy rok 2025, a akcja rozgrywa się teoretycznie w siedmiu rejonach naszej wspaniałej planety. Tymczasem w praktyce ma ona miejsce w rzeczywistości wirtualnej, czyli tak zwanej World Wide War Web (BTW: odwiedź naszą stronę www.silvershark.com.pl. ;)). Właśnie tam toczą się wszelkie konflikty pomiędzy współczesnymi mocarstwami. Naszym zadaniem jest właśnie zapobieganie takowym awanturom (przy użyciu, w rzeczy samej, siły). Powiedzmy, że jesteśmy takimi siłami ONZ w przestrzeni wirtualnej. Każdy kto oglądał Demony Wojny chyba wie, jak wygląda służba w obronie ładu i porządku na świecie? Tak też myślałem. Na wojnie nie ma miejsca dla rozjemców. I to chyba tyle, co powinniście wiedzieć o fabule.

U góry:
Groźny i samotny...

PRZED BITWĄ

Grę można toczyć w czterech trybach. Trzech dla samotników i czwartym dla pajęczaków. Najciekawszym trybem jest War Web, który jest czymś w stylu kampanii. Przed samą misją zostajemy krótko poinformowani co mamy do rozp... sorry, chciałem napisać oczywiście - do unieszkodliwienia (wszak nasi żołnierze wyłącznie "unieszkodliwiają", ew. "eliminują"). Po tym miłym początku dobieramy sobie odpowiednie uzbrojenie i ruszamy do walki. Trzeba przyznać, że jest w czym przebierać. Do dyspozycji mamy piechotę, czołgi, wozy opancerzone oraz helikoptery. Właściwy wybór w przypadku Wargasm jest ważnym pociągnięciem, decydującym o wyniku wielu bitew. Najlepszym rozwiązaniem jest tworzenie mieszanych zespołów. Każda jednostka ma swoje zalety i wady. Na przykład piechurzy są powolni i słabo uzbrojeni, za to mogą się skradać oraz praktycznie wszędzie dotrzeć. Czołgi dysponują dużą siłą ognia, czym zapewniają piechocie wsparcie artyleryjskie. Za to helikoptery nadają się znakomicie do zwiadów na tyłach wroga oraz do szturmowania z powietrza. Dużą rolę odgrywa uzbrojenie poszczególnych formacji. Piechota ma na stanie karabiny maszynowe, granaty i miny. Wiele tym zdziałać nie może. Co najwyżej zlikwidować piechurów przeciwnika oraz słabiej opancerzone pojazdy. Za to największego powera mają czołgi. Są uzbrojone w karabiny maszynowe oraz działa i możemy nimi zniszczyć praktycznie wszystko, co nie znajduje się w powietrzu. Budynki, czołgi przeciwnika, piechocińców etc. Również do zwalczania budynków oraz pojazdów nadają się doskonale helikoptery. Ich plusem jest także możliwość niszczenia jednostek powietrznych. Zatem właściwy wybór należy tylko do Ciebie.

BAGNET NA BROŃ, MYSZKĘ W DŁOŃ!

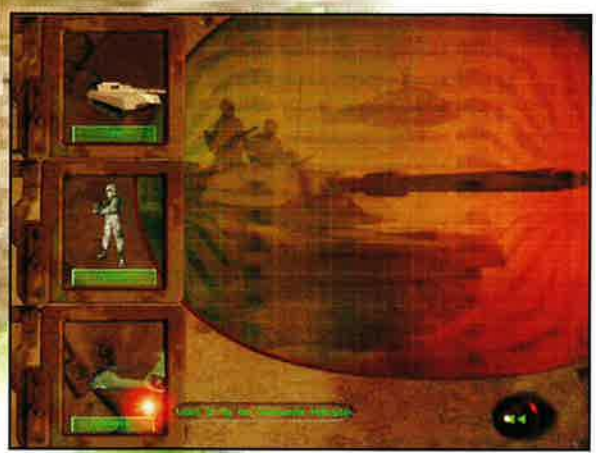
Naszą walkę rozpoczynamy od wyboru miejsca zrzutu. To kolejny dość istotny element gry. Jeżeli wybierzemy lądowisko akurat koło większego oddziału wroga, już na początku misji

terenie, na którym rozgrywa się misja i celowania lufą w przeciwnika. Czyli raczej typowa strzelanka.

PATRZ I PODZIWIAJ...

... grafikę. A jest w Wargasm na co popatrzeć. Gra wykorzystuje dziecko Digital Image Design, czyli technologię 3Dream. Uczciwie mówię, iż ten engine jest jednym z lepszych, jakie widziałem. Za samą grafikę przyznałbym Wargasm bez wahania 9. Wszystko co nas otacza jest śliczne. Góry, pustynie, niebo, drzewa, czy wreszcie budynki i jednostki są naprawdę ładnie wymodelowane. Dochodzą jeszcze do tego rewelacyjne wybuchy, płomienie oraz snujące się dymy ze zniszczonych jednostek. Ach, zaprawdę powiadam wam, że jest na czym oko zawiesić. Jakby tego było mało, to jeszcze w Wargasm występują zmienne warunki atmosferyczne. (Dość ciekawie walczy się przy padającym deszczu.) Dzięki 3Dream Wargasm chodzi nad wyraz płynnie, oczywiście pod warunkiem posiadania odpowiedniego sprzętu. Powiedzmy, takiego średniej klasy (P266, 64 RAM, 3Dfx). U mnie w domu giera hulała całkiem dobrze, ale mimo to kilka razy pogubiła tekstury. No cóż, chyba czas na Celerona? Niestety, Wargasm nie współpracuje ze wszystkimi akceleratorami. Szczególnie ten ból poczują właściciele chipsetów S3 Virge oraz PowerVR PCX2. Dziwne to o tyle, że są to dość popularne chipsety.

musimy liczyć się z dużymi stratami. OK!, grę możesz prowadzić w sposób mapowy, czyli strategiczny, bądź też "osobisty", czyli FPP/TPP/symulacyjny. Tryb strategiczny jest, delikatnie ujmując, prymitywny. Ot, zaznaczamy wybraną jednostkę i wyznaczamy, w które miejsce ma się przemieścić lub kogo ma zaatakować. To wszystko. Dużym minusem jest to, że za nic w świecie nie da się przemieścić naraz więcej niż jedną jednostkę. Zdecydowanie uciążliwa jest klikanie na każdej oddzielnie. No, ale przecież Wargasm to nie rasowa strategia, więc nie ma co marudzić. Jakieś dodatkowe możliwości? A jakże, możemy wezwać wsparcie powietrzne, zwiad lotniczy lub poobserwować przedpole, czyli jest możliwość podglądnięcia co słychać u rywala. Niezbyt to mądre. W każdym dowolnym momencie możemy przejść do drugiego trybu rozgrywki (i odwrotnie). Klikamy na wybranej jednostce i już znajdujemy się w wirze walki. W przypadku piechura mamy widok zza pleców (TPP) bądź z FPP. Jak komu wygodniej. Oczywiście jeżeli myślicie, że koleś dysponuje takim arsenałem ruchów jak Lara Croft, to zapomnijcie. Co ja mówię o Larze, ten koleś nawet nie może kucnąć lub się położyć, jak miało to miejsce w Spec Ops. Krótko mówiąc - biega i strzela. Dlatego też zwolennicy TPP/FPP poczują się zażenowani. Klikając na ikonce czołgu lub helikoptera, przenosimy się do trybu "symulacyjnego". Napisałem "symulacyjnego", bo maniacy symulacji nazwą to co najwyżej "nieudaną próbą symulacji". No więc, mamy widok z zewnątrz (czołgowe TPP ;)) albo od środka (tym razem czołgowe FPP ;)). Lepsze jest to drugie rozwiązanie, a cała nasza "symulacja" ogranicza się do jeżdżenia po



ENEMY UNIT DESTROYED

Muzycznie Wargasm jest niezły, ale... mógłby być jeszcze lepszy. Odgłosy z pola walki są standardowe. Huk dział, wybuchy pocisków, a do tego ktoś gada bez przerwy. Co prawda autorzy zapowiadali różne dźwiękowe bajery, ale na obietnicach się skończyło. W kategorii odgłosów pola bitwy nadal rządzi bezapelacyjnie Close Combat. W stany depresyjne wpędziła mnie muzyka Wargasm. Jest to poplątanie symfonii z lekką domieszką marszów wojskowych... Hmmm... chyba pozostawię to bez komentarza. [A mi się bardzo podobała muzyka w tej grze - Smuggler].

DEMO NA CD 1/99 CD-ACTION

Plusy:
- niecodzienna mieszanka RTS/FPP/TPP/strzelanki i symulatora
- grafika

Minusy:
- każdy ze "składników" gry jest raczej namiastką swego gatunku
- chyba jednak muzyka
- na dłuższą metę trochę nudne
- nie działa z S3 Virge oraz PowerVR PCX2

Ocena: 7

DLA KOGO WARGASM?

Tak jak pisałem wcześniej, chyba tylko dla psychopatów. W zasadzie to jakoś sam nie potrafię jednoznacznie ustosunkować się do tej gry. Raz mi się podoba, a za chwilę totalnie mnie nudzi. Niebanalna grafika, niekonwencjonalny pomysł, a jednak czegoś tu brakuje. Wydaje mi się, że po prostu autorzy wrzucili do jednego garnka dużo gatunków, niestety nie doprawionych. Gdyby zamiast po macoszemu traktować każdy element gry, skupili się bardziej na strategii bądź symulatorze, to mógł wyjść z tego duży przebój. A tak niestety jest to tylko przeciętna mieszanka kilku gatunków z odjazdową grafiką. ■

CD-ACTION

Producent: DIGITAL IMAGE DESIGN /OCEAN/INFOGRAMES

Wymagania: P166, 32 RAM, CDx2, SVGA 4MB, WIN 95/98, Direct X 6.0

Dystrybutor: CD Projekt tel. (022) 8257121

Internet: http://www.did.com

INFO

Return to Krondor

Powrót legendy

Obrodziło nam latoś w gry z gatunku Role Playing. W każdym sklepie stoją zastawione rzędami półki, a na nich masa nowości, z których każda kusi doskonałą grafiką i jeszcze lepszą fabułą...

LORD Y

No dobra - zadzwonił budzik, czas więc powrócić do rzeczywistości. A rzeczywistość, jak to bywa w jej zwyczaju, jest szara, bura i ponura, zwłaszcza dla miłośników RPG. Ostatnio oprócz Fallouta 2, Baldur's Gate i ocierającego się o RPG Redguarda nie pojawiło się nic wartego zainteresowania. To znaczy owszem, pojawiło się okrzyczane Final Fantasy 7, ale mimo całej swej wielkości z RPG ma ono tyle wspólnego, co ja z zeszłoroczną suszą w Burkina Faso (wszelkie pogłoski, że to ja odpowiadam za tą suszę są bezpodstawne! :).

Tymczasem ni stąd ni z owąd - ot tak zupełnie niespodziewanie (przynajmniej dla mnie) pojawiła się zapowiadana już od jakiegoś czasu przez Sierrę gra Return to Krondor. Przyznam, że nie zwracałem uwagi na to, kiedy gra ma się pojawić, bowiem zraziłem się do zdecydowanie przereklamowanym Betrayal at Antara. Tymczasem okazało się, że pomyliłem się i to dość mocno. Return to Krondor bowiem to rzeczywisty następca legendarnego Betrayal at Krondor, który zresztą z pewnością ma szansę osiągnąć taką samą popularność. Okoliczności zresztą wskazują, że producentom gra również się spodobała i że niedługo możemy spodziewać się kontynuacji, co wyraźnie sugeruje poddtytuł: "Book one" czyli księga pierwsza.

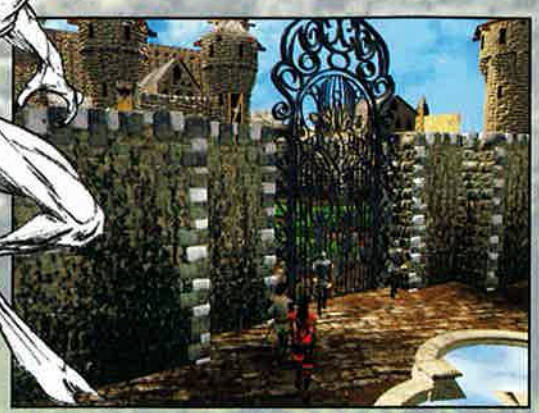
Fabuła, jak przystało na porządne RPG jest rozbudowana i wielowątkowa. Do Krondoru żegluje statek wyładowany skarbami. Na pokładzie jednak znajduje się również coś, co jest warte o wiele więcej - Łza Bogów - artefakt pozwalający na bezpośrednie porozumienie się z bogami Krondoru. Statek nie dociera jednak do celu. Przy półwyspie zwanym Widows Point zostaje zatopiony przez piratów, którzy rabują skarb. W tym czasie do Krondoru przybywa Jezahra - nadworna czarodziejka cesarza Kesh. Nasz bohater James (znany zresztą z pierwszej części) ma spotkać się z nią przy bramie miasta i zaprowadzić do księcia. Właśnie ta dwójka będzie od teraz stanowić rdzeń naszej drużyny.

Radosne zwiedzanie miasta i flirty pod pałacem księcia kończą się w momencie, gdy w miejskim więzieniu wybucha bunt, przy bramie północnej groźny pożar dezorganizuje pracę strażników, a z licznych pogłosek dowiadujemy się, że za to wszystko odpowiedzialny jest jeden człowiek - Bear. Rychło okazuje się, że właśnie on odpowiada również za zatopienie statku z artefaktem a następnie zamordowanie wodza piratów, który nie wywiązał się z zadania. Łza Bogów wraz z wrakiem spoczywa na dnie morza przy Widows Point...

W trakcie dalszej gry fabuła rozwija się i gmatwa coraz bardziej. Równoczesne przeplatające się i uzupełniające wątki dopiero w finale schodzą się w jeden kulminacyjny sprawiając, że w Return to Krondor gra się tak,

U góry:
Po prostu czuć już dreszcz wielkiej przygody.

jakby czytało się naprawdę dobrą książkę. Dawno już nie widziałem komputerowego RPG, w którym fabuła wciągnęłaby mnie do tego stopnia i choć tutaj nie mogę ukazać jej w całości, choćby dlatego, by nie popsuć Wam zabawy, to zapewniam, że niektóre zwroty akcji czy ostateczne rozwiązania będą w stanie zaskoczyć najbardziej wymagających graczy.

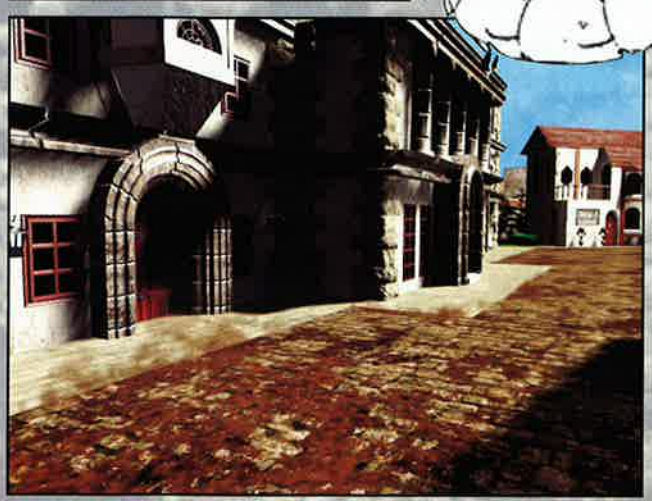


Choć fabuła realizowana jest w zasadzie w sposób liniowy (podział na rozdziały - od zerowego do dziesiątego) i można ją ukończyć tylko w jeden sposób, to dróg wiądących do końca jest kilka. Możemy zmierzać do celu po trupach, nie przejmując się rozwojem fabuły i ignorując pojawiające się w trakcie rozgrywki dodatkowe zadania, ale możemy również wybrać rozwiązanie "detektywistyczne", które zajmuje może więcej czasu, ale owocuje większą ilością zdobytego doświadczenia i to zarówno u gracza (szersze zrozumienie niuasów fabuły), jak i u członków drużyny (tak pożądane w każdym RPG PD czyli punkty doświadczenia).

Skoro już wspomniałem o drużynie, warto poświęcić jej trochę więcej słów. Skład ekipy, z którą przemierzamy grę, jest dość płynny. Początkowo do Jamesa i Jezahry dołącza się rycerz gwardii Krondoru James, który jednak równie szybko opuszcza drużynę. Nie znika jednak z oczu gracza, gdyż wraz z niewielkim oddziałem udaje się w góry ścigać Beara. podczas gdy "właściwa" drużyna udaje się do wioski Haldon Head w pobliżu Widows Point w celu wydobycia wraku i odnalezienia artefaktu. Akcja w kolejnych "rozdziałach" toczy się na zmianę tzn. przechodzimy jeden rozdział z

"właściwą" drużyną, jeden z Jamesem i tak dalej. Po rozłączeniu z Jamesem do drużyny przystają zresztą kolejne dwie osoby - mag Kendaric z gildii "Shipwreckerów" - magów zarabiających na wydobywaniu za pomocą czarów wraków z dna morskiego i kapłan Solon, który jako jedyny może dotknąć poszukiwanego artefaktu. Zresztą uchylę rąbka tajemnicy i zdradzę, że w finale spotyka się cała piątka.

O doskonałości gry oprócz wyjątkowo dopracowanej fabuły i rewelacyjnej oprawy (o której za chwilę) świadczą również szczegóły "techniczne". Walki (za co jestem dozgonnie wdzięczny autorom) toczą się w systemie bardzo podobnym do tego z Betrayal at Krondor i oczywiście z podziałem na tury. Żadnych ustępstw w kierunku idiotycznej mody robienia z RPG zręcznościówek i "myszkoklików" w rodzaju Diablo czy (o zgrozo!) Legacy of Kain ("największego epickiego RPG" - jak pisali na pudełku:)). Bardzo wygodnie zarządza się przedmiotami i czarami. Warto choćby nadmienić, że rzeczy tak monotonne, jak identyfikacja zdobytych przedmiotów, można wykonać hurtem - klikamy na plecaku prawym przyciskiem i już identyfikują się wszystkie włożone do niego przedmioty - znacznie to łatwiejsze od sekwencji: "wybierz przedmiot, klik, identify, klik, zobacz co to?" powtarzanej wielokrotnie (a rozwiązania tego nie spotkałem dotąd w żadnym RPG). Na uwagę zasługuje też alchemia. Do produkcji "potionów" wymagana jest cała aparatura alchemiczna - piecyk,



destylator itp. która nie dość, że wypełnia pół plecaka maga, to na dodatek jest dość ciężka a przy okazji najpierw trzeba za nią zapłacić (i to za każdy element osobno). Jedynym rozwiązaniem "technicznym", co do którego miałbym zastrzeżenia, jest brak "pisanych" dialogów. Autorzy założyli widocznie, że każdy gracz będzie biegły w języku angielskim...

Jednak właściwy artyzm grafików widać przede wszystkimk przy renderowanych sceneriach. Cała gra to mnóstwo lokacji, wiele z nich oglądać można z kilku ujęć kamery, toteż szokuje ogrom pracy, którą trzeba było wykonać, a tym bardziej uzyskany efekt. Otóż tła dopracowane są w najmniejszym szczególe. Mnóstwo detali, ozdobników itp., a wszystko to zrobione perfekcyjnie. Widać klasę grafików, dzięki którym gra wizualnie nie ustępuje wszelkim Tomb Raiderom, Unrealom i podobnym, a przy tym wcale nie ma takich jak wymienione wymagań sprzętowych - nie potrzebny jej nawet (choć z pewnością przydatny) akcelerator.

Przejdźmy jednak do oprawy audiowizualnej. Jak już wspomniałem, jest ona doskonała. Drużynę oglądamy z różnych ujęć kamery i postacie są w pełni trójwymiarowe. W przeciwieństwie jednak do Redguarda sceneria jest renderowana a obiekty 3D to jedynie postacie bohaterów i NPC. Dzięki takiemu kompromisowi

każda postać może być dopracowana do najmniejszego szczegółu. Pomijam już rzeczy tak oczywiste, jak to, że po postaci bohatera widać wyraźnie, jaką zbroję czy broń niesie (choć jedno niedopatrzenie też znalazłem - nie widać plecaków, a torba w której znajdują się np. dwie zbroje płytowe i dwuręczny topór, powinna być dość duża:). To samo tyczy się przeciwników, a co ciekawsze również ich zwłok. Np. po walce na podłodze leży trup goblina z wyciągniętym mieczem i rzuconą obok tarczą. Po ograbieniu zwłok z tych przedmiotów znikają one z ekranu, a na podłodze pozostają same zielone zwłoki - mała rzecz a cieszy...

Osobną sprawą jest dźwięk. Muzyka jak to zwykle bywa w produkcjach Sierry zwala z nóg, jednocześnie nie wybijając się zbytnio na pierwszy plan. Lepsi w tej branży są chyba tylko muzycy Blizzarda. Dużo pracy włożono także w mówione dialogi. Jezahra, która pochodzi z Kesh, mówi z tak wyraźnie obcym akcentem, że nawet ludzie, którzy kompletnie nie znają angielskiego, od razu zorientują się, że mają do czynienia z obcokrajowcem. Oczywiście inne postacie także posiadają charakterystyczne głosy. Tylko, że - jak już wspomniałem - o ile dla mnie takie rozwiązanie jest jak najbardziej pozytywne (mogę każdego członka drużyny rozpoznać po głosie), to dla ludzi słabo znających język utrudnieniem może być brak "pisanej" wersji dialogów.

Skoro już jestem przy wadach, to w zasadzie poza rzeczonymi dialogami, gra... nie posiada po prostu żadnej wady. No może jeszcze wspomniane "niewidzialne" plecaki. Ogółem Return to Krondor zrealizowany został na prawdę mistrzowsko i pozostaje tylko z nadzieją liczyć, że dzieło będzie kontynuowane i już niedługo doczekamy się księgi drugiej. Tymczasem cieszmy się tym, co mamy, bowiem Return to Krondor ze swoją złożoną fabułą powinien dostarczyć nam rozrywki na naprawdę długi czas.

Plusy:
- doskonała fabuła
- różne sposoby dojścia do celu
- walka z podziałem na tury
- perfekcyjnie dopracowana grafika i dźwięk

Minusy:
- brak "pisanych" dialogów
- "niewidzialne plecaki"

Ocena: 9

Producent: Sierra/Pyrolechnic	
Wymagania: P100, 32 MB RAM, SVGA, karta muzyczna	Dystrybutor: Optimus S.A. tel. 018 4440562
Internet: http://www.sierra.com	

INFO

Quake II Net Pack I: Extremities

Ekstrema?

Od dnia premiery Quake 2 zdążyło upłynąć już dobrych paręnaście miechów. I w zasadzie nic się nie zmieniło - single player jak był, tak jest fatalny, mplayer zaś - no co tu dużo mówić - jego gwiazdka świeci najjaśniej spośród wszystkich i pewnie długo jeszcze nie zagaśnie. Wystarczy zresztą wejść na oficjalny site Q2 - tam się dostownie roi od coraz to większej liczby nowych i "nowszych" klanów, skinów, map, wreszcie totalnych konwersji. Oczywiście wszystko sfocusowane na mplayer. Oczywiście wszystko darmowe...

GEM.INI

Activision (przypomnę - dystrybutor) poczuł, widać, że ma prawa do wszystkiego, co ma w sobie kod źródłowy Q2 i nie namyślając się długo, wziął i zebrał najlepsze z nich, wrzucił na krążek, w pudełko, dodał do tego kartę rejestracyjną i cieniutki plakat QIII, i... wydał całość w postaci komercyjnego Quake II Netpack I: Extremities. A jako że, z zestawienia danych dotyczących redakcji

U dołu:
Pamiętacie jeszcze "spaware" z q1/. Oto jej podrasowana wersja.

(powinien być na CD), a sporządzonego przez niejakiego Pitera (yo! pozdrowionka! :)), niechcący "awansowałem" na speca od FPP shooterów - to właśnie mnie przypadł on do zrecenzowania. Czy trzeba dodawać, że, jak zresztą wynika już z nazwy "zestaw sieciowy", wraz z pudełkiem otrzymałem błogosławieństwo szefa na przetrącenie kręgosłupów kilku kolesiom na którymś z nielicznych polskich serwerów. Z czego, jasna sprawa, skwapliwie skorzystałem i przez kilka następnych (teraz już, niestety, ubiegłych) dni, po ośmiu godzinkach nabijania fragów i, trzeba przyznać: raczej częstych respawnów, z mordem w oczach wracałem do domu. Gdzie natychmiast zarzucałem Erasora i zaczynałem od nowa. :)) He, nic dziwnego, że gdy kładłem się spać, pod powiekami przemykały mi obrazy rozrywanych w krwawe strzępy strzałem z railguna przeciwników...

A jednak daleki jestem od pozytywnego ocenienia tego pierwszego (i jak się wydaje - nie ostatniego) sieciowego dodatku. Eee, nie: to nie do końca tak - lepiej będzie napisać: mam w stosunku do niego mieszane uczucia. Z jednej bowiem strony Extremities rzeczywiście wydaje się stanowić wybór rzeczy wartościowych, wielbicielom krwawych jatek z innymi żywymi w roli obiektów eksperymentów z ciężką bronią wręcz nieodzownych, z drugiej jednak... Stop! Z tym rozprawimy się później, już po skrótowym i nieco, być może, lapidarnym, scharakteryzowaniu wchodzących w jego skład komponentów. Wtedy będziemy wiedzieć już wystarczająco wiele, aby samodzielnie wyrobić sobie opinię. Dlaczego zaś lapidarnym? Ano dlatego, że po pierwsze - dodatków jest całkiem, całkiem, a miejsca mało (może by tak jakiś staly zaQątek w Actionie?), a po drugie - wielbiciele, dla których główne, i w zasadzie jedynie, przeznaczone są Extremities już dawno się z nimi zetknęli i własne zdanie zdążyli wyrobić. Dla porządku jednak wymienię wszystko, co znaleźć można na płycie.

Pierwszą rzeczą, jakiej spodziewać się można po zestawie odrębnych, bądź co bądź, programów jest przytomny instaler. I taki, owszem, tu się znajduje. W jego głównym menu znajdziemy takie smaczki jak niezbędny do gry w Sieci patch 3.20 do Kleja. Ponadto doinstalować możemy kilka dodatkowych map deathmatchowych (w tym 3 oryginalne iD-owe przeznaczone dla 64 graczy), skromniusi zestaw skinów oraz - uwaga! - sharewarową (sic!) wersję GameSpy'a (v. 2.0.5.25). Hm, powstrzymam się jeszcze od cisnącego się na usta komentarza... W menu właściwym - nazwanym "install mods" znajdujemy - jednak to, co jest sercem, sednem i sensem packa - dodatki. Tych jest sporo. Kilka z nich nawet wartych uwagi!

Pierwszą, znaną, jednak u nas raczej niepopularną naQładką, jest Action Quake 2. To konwersja, że się tak wyrażę - od podszewki! Zmienione zostały nie tylko efekty użycia podręcznego arsenału, którym chlubi się każdy deathmatchman, ale przede wszystkim założenia gry. To nie jest bezmyślny w gruncie rzeczy "defmecz" (hej, nie zrozumcie mnie źle! uwielbiam dm, ale taka jest prawda...), gdzie, przekornie cytując instrukcję, "liczy się tylko to, czy potrafisz strzelić sobie w nogi z bigfoota", ale coś, co w gruncie rzeczy zbliżone jest do... Rainbow 6! Jak to rozumieć? Ano tak: nadal idzie o mordowanie się między sobą, z tym jednak, że w tej chwili wymagane

Plusy:
- **celny wybór interesujących dodatków i konwersji do sieciowego Q2**

Minusy:
- **to wszystko można ściągnąć z Sieci**

Ocena: 5

jest stosowanie jakiejś namiastki planowania taktycznego! Staje się to wręcz niezbędne: całość bowiem została wręcz nieprzyzwoicie uprawdopodobniona - realna broń, brak jakichkolwiek apteczek, osłabiające krwawienie (można się podwiązać :)), zróżnicowanie efektów trafienia w różne lokacje ciała, wreszcie: utrudnienia w postaci konieczności samodzielnego otwierania drzwi i tak dalej w tym klimacie. Dodam tylko jeszcze, że nie ma to jak team play - istnienie radia (niestety, to nie prawdziwy głos, jak w Rainbow...) i charakter drużyn: Policja, Terroryści - daje wrażenia, jakich na próżno by szukać w standardowych walkach!

Dosyć już o AQ2. Warto przecież spojrzeć na inne - ot, aby daleko nie szukać, kolejny mod: Capture. O ile dobrze zrozumiałem jego założenia - bo oczywiście serwera realizującego ten typ gry w "Polszcze" ani śladu - jest to konwersja jednego z najwspanialszych dodatków - Capture The Flag. Podobnie jak w tamtym, należy tłuc się z przeciwnikami obdarzonymi innym kolorkiem odzienia i starać się odebrać im flagę, ale dodatkowo wprowadzona została taka mała Quake Arena, czyli konieczność - po śmierci - walki jeden na jednego o uwolnienie i w efekcie możliwość powrotu do właściwej gry. I to tyle - takie 2 in 1.

Podobnym, opartym na CTF modem jest JailBreak - różnica od wersji oryginalnej jest nieznaczna i polega na tym, że po śmierci nie startujesz od własnej bazy, a lądujesz w więzieniu przeciwnika i oczekujesz, aż ktoś miłosierny cię z niego wypuści. Oczywiście - nie ma również flagi: team odnosi zwycięstwo i uzyskuje związany z tym bonus punktowy po "zapuszkowaniu" teamu przeciwnika. Ciekawostką samą w sobie jest możliwość wykorzystywania naprawdę ciężkiego sprzętu! W kilku miejscach na planszy znajduje się coś w rodzaju wieżyczek czołgów. Wystarczy wskoczyć na taką, użyć zbindowanego polecenia "+use" i rozsiewać wokół śmierć i zniszczenie! Zabawa jest co najmniej przednia!

Kolejnym, dość dobrze znanym, przedstawionym chociażby przez RooSa z Resetu (hej hej :)) w tamtejszym kornerze modem jest Chaos Deathmatch. Tu można by długo - warto jednak zapamiętać, że nie ma to jak miecz półtoraręczny i że w tej rzeczywistości "roketdżampy" są przeżytkiem - tu się skacze za pomocą AirCannona - i to bez uszczerbku na zdrówku! ...Jest jeszcze coś - dawno nie widziałem tak zachwyconej Jaspin jak wtedy, gdy zobaczyła i usłyszała buźki wystrzeliwane z Proximity Mine Launchera. :) Warto również jeszcze napomknąć o Rail i Rocket Arena, gdyż - o ile mi wiadomo - święci ona triumfy w niektórych środowiskach zblazowanych tradycyjną wyżymaczką graczy. Rzeczywiście jednak - nie ma to jak sprawdzić się w walce jeden na jednego (choć możliwe jest również mlócenie się drużynami). Specyfiką Areny jest jej ograniczona przestrzeń, jeden, tytułowy, typ broni i brak apteczek. Słowem: wszystkie chwyty dozwolone! Cel: upuścić przeciwnikowi nieco krwi.

Pozostałe nie zasługują, moim zdaniem, na miano inne niż tylko ciekawostek. Kick i Rocket Ball to wariacje na temat deathmatchów i... footballu, Red Rover - berka, w którym każdy "zaklepany" przyłącza się do samotnego, z początku "czerwonego", wreszcie QWar to coś zgoła z innej beczki. Pierwszy klejowy RTS. Hmmm. Podobno dowodzi się armią Stroggów. Podobno należy zająć i zniszczyć bazę przeciwnika. Podobno - gdyż nie dane mi było spróbować. Życie w Polsce niewątpliwie ma swoje uroki, jednak ma też sporo dotkliwych braków... Zresztą - dowodzenie, nie walka? I gdzie w tym Quake? Czy to w ogóle jeszcze Quake?!

U dołu:
A oto nowe power-upy.

Producent: Activision

Wymagania: P90, 16 Mb RAM, łącze z Inetem!

Dystrybutor: LEM tel.022 6428165

Internet: http://www.activision.com

INFO

A teraz ta druga strona medalu. Zastanówmy się bowiem nad tym, dla kogo w gruncie rzeczy skierowany jest ten dodatek. Jak się wydaje - jedynie dla usieciowionych. Tym "offline" zaproponowano jedynie namiastkę prawdziwej walki przeciw innym żywym, ze statystykami i osobistymi serdecznymi "nieprzyjaciółmi" - botami. A ściślej: jeden ich typ - Erasor. I wprawdzie jest on całkiem niezły, jednak to już nie to samo, nie to samo... A zatem - wracając do rzeczy - ...dla tych z dostępem do Inetu. I teraz pytanie: czy im naprawdę niezbędny jest taki dodatek? Przecież to wszystko można ściągnąć z któregoś z wielu serwerów ftp, których posiadaniem w końcu szczycą się oficjalne site'y Quake. Oczywiście można powiedzieć również, że świetnie nadaje się on dla modemowców, którzy z racji niewielkiego transferu i wymuszonego długiego czasu ściągania danej konwersji oszczędzą sporo kasy i nerwów, ale... Ale czy na pewno? Weźmy tę wspomnianą kwestię kasy - gra tak czy owak toczy się online, a zestaw nie proponuje rozwiązania problemów rachunków z TPSA. Kwestia nerwów zaś: no, jak sądzicie, czy może satysfakcjonować gra z pingiem rzędu najmniej pół sekundy? Spójrzmy prawdzie w oczy - Quake'owy mplayer mimo twierdzeń, że jest wyjątkowo wyrozumiały dla wysokiego opóźnienia, jest grą zdecydowanie dla LPB :)). Tylko wtedy można satysfakcjonująco szybko rezać!

Jak zatem ocenić ten, z jednej strony ciekawy, z drugiej jednak niezbyt przydatny zestaw? Wydaje się, że czynnikiem determinującym decyzję może być... proponowana cena. Jeśli nie przekroczy 30 zł, będzie można dodać kilka oczek do proponowanej piątki i ewentualnie pokusić się o jego zakup. Jeśli jednak będzie droższy... - no cóż - ja odpadam. Wystarczy mi standardowe lojenie na dm2. A jako że i zaliczam się do szczęśliwców określanych mianem "low ping bastards" (pozostawię to w oryginale :)) - obyśmy się na żadnym z serwerów nie spotkali. ■

Crime Killer

Zabójca zbrodni

Z doświadczenia wiadomo, że wszelakie konwersje z platformy Playstation na PC niestety nie spełniają oczekiwań wszystkich wyczekujących na pecetową wersję giery. Najświeższym wyjątkiem od tej zasady jest być może Final Fantasy VII, która wprawiła w niekłamany zachwyt wszystkich miłośników rozbudowanych RPG oraz koneserów olśniewającej grafiki. Takie przypadki to rzadkość, a najczęściej giery przeniesione z rozrywkowych konsol okazują się najzwyklejszymi gniotami pod wszelkimi multimedialnymi względami - muzyka, dźwięk, grafika...

JASPIN

Crime Killer zapowiadał się właśnie na szablonowy przykład całkowitego sknocenia pecetowskiej wersji. Choć nie miałam przyjemności podziwiania Crime Killerów na konsoli, jednak wystarczyło mi parę rzutów oka, aby upewnić się, iż zasada się sprawdziła, a giera burzy podstawy rozrywki komputerowej. Aby jednak nie być gołosłowną, sypnę garścią przykładów, które usprawiedliwiają moją zrodzoną niechęć do tytułu Crime Killer. Fabuła wprowadzająca nas do rzeczywistości zabawy brzmi jakby znajomo, ale do tej cechy laskawie czepiać się nie będę ze względu na częste powtarzanie się w scenariuszach gier różnych wątków, które czerpią swe treści z tych samych źródeł. W niniejszym przypadku tatuś głównego bohatera, wzorowy policjant, czyszczący ulice futurystycznego, złego do szpiku kości miasta przyszłości, ze wszelkiego zmotoryzowanego, uzbrojonego talatajstwa, ginie, wypełniając swe obowiązki w efektownym wybuchu. Na nieszczęście nasz główny bohater, synek poległego gliniarza, miał okazję znaleźć się w tej nieszczęsnej chwili w pobliżu wypadku i ujrzeć na własne, niewinne oczęta jak rodzic wylatuje w powietrze. Animka przedstawiająca ów ciąg wydarzeń, wykonana na przyzwoitym poziomie, wygląda dość zachęcająco i na pierwszy rzut oka zapowiada całkiem niezłą zabawę. Płonne nadzieje okazały się jak najbardziej ulotne, a rzeczywistość okazała się nad wyraz brutalniejsza, niemalże tak jak w przypadku głównego bohatera, który stracił swego ojca. Synek już jako dorosły człek z psychicznym odciskiem w pamięci, zaciągnął się do policyjnej służby, aby jak to zwykle w takich przypadkach bywa, kontynuować pracę poległego ojca i być może usłyszeć od szefostwa anielsko brzmiące słowa „... ojciec byłby z Ciebie dumny.". Aby jednak tak się stało, należy w znoju i pocie przebijać się przez niebezpieczne ulice miasta, mając do dyspozycji wyeksploatowany policyjny wozik i co chwila wypełniać napływające przez radio rozkazy, meldunki o rozognionych miejscach miasta, potrzebujących wsparcia ze strony prawa.

Konstrukcja giery podzielona została na misje, jednak niestety wyboru gracz absolutnie żadnego nie ma i potulnie jak baranek musi realizować przedstawione mu zadania, przy czym zaliczenie kilku z nich wyświetla na ekranie radośnie brzmiący komunikat, iż właśnie wskoczyło się na wyższy poziom zabawy i od tej pory będzie trzeba się jeszcze bardziej wysilać i łupić znacznie mocniejszych przestępców. Jeśli zaś chodzi o możliwość wyboru stopnia trudności, to po prostu gracz ma problem z głowy, gdyż takiego czegoś nie ma. Zresztą i tak nie jest to większym problemem, gdyż zabawa generalnie jest łatwa i mogę zagwarantować, iż jeśli wypełnienie zadania nie uda się za pierwszym podejściem, to z pewnością zaliczy się je, zlewając w międzyczasie, za drugim razem. Widać, w trakcie brnięcia w stronę policyjnego awansu, iż twórcy starali się urozmaicić scenariusz oraz w ciekawy sposób skonstruować, zaplanować dostępne misje. Wysiłki te zostały brutalnie stłamszone przez wszechobecną nudę, która zionie na gracza prosto z monitora. Dziwne, gdyż pozornie misje trudno jest posądzić o jakiekolwiek nudziarstwo: niszczenie atomówek porozmieszczanych w różnych ukrytych częściach miasta przez wredne przestępców, ściganie różnego rodzaju pojazdów - kradzionych, przywłaszczonych czy też prowadzonych przez nieźle zatankowanych promilami kierowców, śledzenie podejrzanego. Rozśmieszył mnie nieco moment, w którym należało najpierw złapać i delikatnie zaaresztować groźnego przestępcę (w gierze polega to jedynie na strzelaniu dziwnymi promieniami do pojazdu, które go po pewnym czasie unieruchamiają), a zaraz potem ukazał się komunikat o konieczności bezwzględnego zniszczenia, ostrzelania, zrównania z ziemią źle zaparkowanego samochodziku. Logika, jak widać, nieco w tym przypadku zaszwankowała, podobnie zresztą jak i grafika, która pozornie dopalana akceleracją prezentuje się naszym oczom jak dawno zapomniane giery, które królowały za czasów komputerów lampowych. Jedynym elementem, który w widoczny sposób został nieco podszlifowany możliwościami kart 3D, są strzały z trzech (tylko!) dostępnych broni, jakie nasz samochodzik w wyposażeniu posiada. Reszta świateł, wygląd pojazdów, otoczenie, czyli budynki, ulice oraz wybuchy ofiar nie nadają się moim zdaniem do publicznej prezentacji. Ale jeśli ktoś lubi takie klimaty i z przyjemnością wyrzuci za okno swój akcelerator lub najwyższej klasy zaawansowaną technicznie kartę AGP, to proszę bardzo - można się masochistycznie tą gierą zachwycać. Wydaje się, że poziom AI przeciwników (czyli uciekających przed nami różnego rodzaju pojazdów), reprezentuje inteligencję twórców programu. Samochody, które akurat mamy na celowniku i w szaleńczym pędzie (niszcząc wszystko po drodze - uchodzi to nam bezkarnie) staramy się dogonić, w kółko podążają wciąż tą samą, ustaloną, zaprogramowaną z góry trasą. Zapomnijcie więc o szaleńczym, rodem z najlepszym sensacji wyścigu za przestępcą, który kluczy, chowa się w wąskie uliczki czy ukryte, podziemne garaże. Wystarczą dwa okrążenia, aby bez wysiłku i automatycznie nauczyć się na pamięć kolejnych posunięć ściganego przeciwnika, a to powoduje, iż cała zabawa, której grając w Crime Killer i tak dużo nie można doświadczyć, bierze w łeb.

Radzę z obowiązku z daleka omijać Crime Killer, który niestety zasilił długą listę gier, które w przyszłości w różnych tekstach będą wykorzystywane jako szablonowe przykłady skopania dobrego pomysłu, którego wykonanie pozostawia wiele do życzenia, a nawet woła o pomstę do nieba. Pewnikiem multiplay, gdyby takowy został uwzględniony, nieco podrasowałby giere i z pewnością poprawiłby ogólny jej wizerunek. Ale rzeczywisty stan, w jakim znajduje się Crime Killer niestety zmusił mnie do napisania takiej, a nie innej recenzji, choć na pocieszenie dodam, iż być może cztery czy pięć lat temu byłby to zdecydowany faworyt do zajęcia pierwszych miejsc we wszelkiego rodzaju rankingach. Niestety, twórcy jakby nie życiowi, widocznie nie zwrócili uwagi na datę oraz wciąż wzrastające wymagania graczy, a może po prostu u nich nastąpił już błąd roku 2000 i mają przekręcony w kompach licznik. Szkoda tylko, że ucierpiała na tym jakość giery oraz być może samopoczucie niczego nie uświadomionych ofiar, które nieopatrznie zainstalowały Crime Killer u siebie... czego oczywiście wam nie życzę. ■

U dołu: **Jedni zasługują na delikatne zatrzymanie, a inni na zrównanie z ziemią.**

Plusy:
- widoczne próby zróżnicowania zadań
- niezła animka wprowadzająca

Minusy:
- skandaliczna grafika
- szablonowość i nudziarstwo
- skopany dość ciekawy pomysł
- AI przeciwników na poziomie roślinny doniczkowej

Ocena: 4

Q-ACTION	**Producent:** Pixellogic/Interplay Productions Inc.
Wymagania: P166 MHz, 16MB RAM, CDx4, Win 95	**Dystrybutor:** CD PROJEKT tel. (022) 258171
Internet: http://www.interplay.com	

INFO

Excessive Speed

Polacy nie gęsi???

Żyć wiele naszych rodzimych produkcji świata nie zawojowało. Nie będę tu wprawdzie nawet próbował przeprowadzać jakiejś klasyfikacji, ale ze względu na walory historyczne wspomnę o jednej z nich, a mianowicie o Fire Fight. Był to bowiem tytuł specjalny przynajmniej z dwóch powodów: dość powszechnie uznano go za pierwszą powstałą u nas produkcję mogącą stanąć w szranki z zachodnią konkurencją, no a poza tym działał w Windowsach 95, co swego czasu było nie lada wydarzeniem. Jest jeszcze i powód trzeci, obecnie zresztą najważniejszy: z ulepszonego engine tamtej gry korzysta także Excessive Speed, któremu poświęcony jest ten tekst.

McDRIVE

Excessive Speed należy do będącego obecnie na wymarciu gatunku dwuwymiarowych samochodówek. Wzorem bardzo wielu ostatnio wydanych przygód czterokolowców na torze, nie są to jednak wyścigi, że się tak wyrażę, zbyt kulturalne. Na porządku dziennym są bowiem miny, pociski rakietowe czy plamy oleju - słowem atmosfera jest bardzo gorąca i to nie tylko w przenośni. Ale jeśli znaleźć można aż siedemnaście różnych gadgetów ułatwiających przeżycie własne tudzież kończące żywoty innych, to takiego stanu rzeczy należało się spodziewać. Z bronią jest jednak jeden duży problem - wszystko to jest tylko jednorazowego użytku! Czyli jeśli staliśmy się przez zrządzenie losu szczęśliwymi posiadaczami podręcznego urządzenia stawiającego miny, to właściwie sensowniejsze byłoby określenie go mianem podręcznej samostawiającej się miny... Rozwiązanie takie wymusza albo ciągłą zabawę w łapacza porozrzucanych po torze znajdziek, albo zdanie się na ślepy los i skoncentrowanie się na samym wyścigu. I to ostatnie jest przez długi czas rozwiązaniem najlepszym, gdyż zaserwowany graczowi poziom trudności powoduje, na szczęście tylko przez parę pierwszych godzin, wystąpienie silnych skłonności sadystycznych, zagrażających klawiaturze, joyowi czy nawet samemu krążkowi! I to na tyle silnych, że połamanie go czy wyrzucenie przez okno wcale nie wydaje się czymś nie na miejscu...

Na szczęście jednak większość maniaków przetrwa do drugiego etapu poznawania gry, kiedy to wcześniejsze nagminne porażki zaowocują w końcu miejscami punktowanymi, a właściwie miejscem (w liczbie pojedynczej), gdyż w serwowanych w Excessive Speed konkurencjach liczy się tylko to z cyferką 1. Można to jeszcze przeboleć przy pojedynczym wyścigu, bo nie ma problemów z jego powtórzeniem, ale w przypadku mistrzostw jest to sprawdzian tylko dla największym maniaków. Nie tylko dlatego, że czeka 14 torów zwykłych oraz 14 nowych, powstałych po ich odwróceniu. Te da się jeszcze przeboleć, ale jeśli trzeba każdy z nich zakończyć na jedynym punktowanym miejscu, bo inaczej traci się jedno z żyć...

Z tego co już napisałem, wywnioskować można, że Excessive Speed jest, grą bardzo wymagającą, ale i przy tym bardzo dobrą. No, z tym ostatnim to nie do końca tak jest... Ot, choćby grafika - na nieruchomych screenach wygląda bardzo zachęcająco, ale w ruchu już nie - brakuje jej przede wszystkim płynności, tak w animacji samochodów, jak i samym scrollingu toru. Poza tym jest to takie 2D, że aż dziw bierze - mamy w końcu rok 1999, taki Death Rally płynnie łączył 2D i 3D już dawno temu, a obecnie króluje pełne 3D zastosowane choćby w MicroMachines 3 czy Ignition.

U dołu:
Split-screeny w całej okazałości.

Drugą istotną wadą jest całkowite pominięcie rozgrywek sieciowych - i tego już nie można wybaczyć. Owszem, sytuację próbuje ratować split-screen, umożliwiający jazdę nawet w czterech naraz, ale przy pecetowej obsłudze klawiatury nie ma on większego sensu. Niby fakt, że te dwie poważne wady muszą się zmierzyć z teoretycznie większą liczbą zalet, ale... I nawet nowatorski wyścig z dynamitem (każde dotknięcie ściany to koniec wyścigu...), ładny design planszy i samochodów czy interesujący split-screen niewiele tu zmieniają, bo żeby zacząć czerpać z tego przyjemność, trzeba wykazać się niesamowitym samozaparciem, a do kolekcji przyjąć jeszcze jedno określenie nerwicy. Chociaż... Dla przeżartych zapachem benzyny do szpiku kości może to przecież podziałać jak dodatkowa zachęta i jeśli tylko przeżyjecie w pełni zdrowia psychicznego pierwsze trzy godziny, to odkrywanie dalszych planszy, zdobywanie nowych wózków nieźle was wciągnie i pewnie dostanie mi się za zbyt niską ocenę. ■

DEMO NA CD 03/99 ACTION

Plusy:
- całkiem niezła grywalność - ale docenia się ją dopiero po paru godzinach...
- duża liczba znajdziek uprzyjemniających wyścig
- sporo tras
- splitscreen nawet dla czterech osobników

Minusy:
- bardzo wysoki poziom trudności
- brak sieciowego multiplay'a
- engine FireFight parę lat już ma i, mimo upgrade'u, tak też wygląda...

Ocena: 6

D-ACTION

Producent: Indon Interactive AB/ Chaos Works

Wymagania: 486/100, 16MB RAM, CDx2, Dos/Win 95

Dystrybutor: Arma tel.017 625 185

Internet: http://www.excessivespeed.com

INFO

65 Luftwaffe COMMANDER

DIGITAL COMBAT SERIES

- 10 różnych samolotów z precyzyjnie odwzorowanymi wnętrzami i panelami instrumentów.
- 50 misji jednoosobowych.
- Dynamiczne modele zniszczeń samolotów.
- 5 różnych frontów działań i ponad 500000 mil kwadratowych terenu - Hiszpania, Francja, Wielka Brytania, Rosja i Niemcy.
- Opcja Custom Combat - nieograniczona liczba scenariuszy walk powietrznych.
- Możliwość gry dwuosobowej poprzez modem i połączenie szeregowe, gra w sieci i online dla maksymalnie 10 osób.

SSI

OPTIMUS

Forest Gate Business Park
Elm Park Court, Brighton Road
Crawley, West Sussex, RH11 9BP

Uprising 2: Lead & Destroy

Czołgi, cytadele, destrukcja

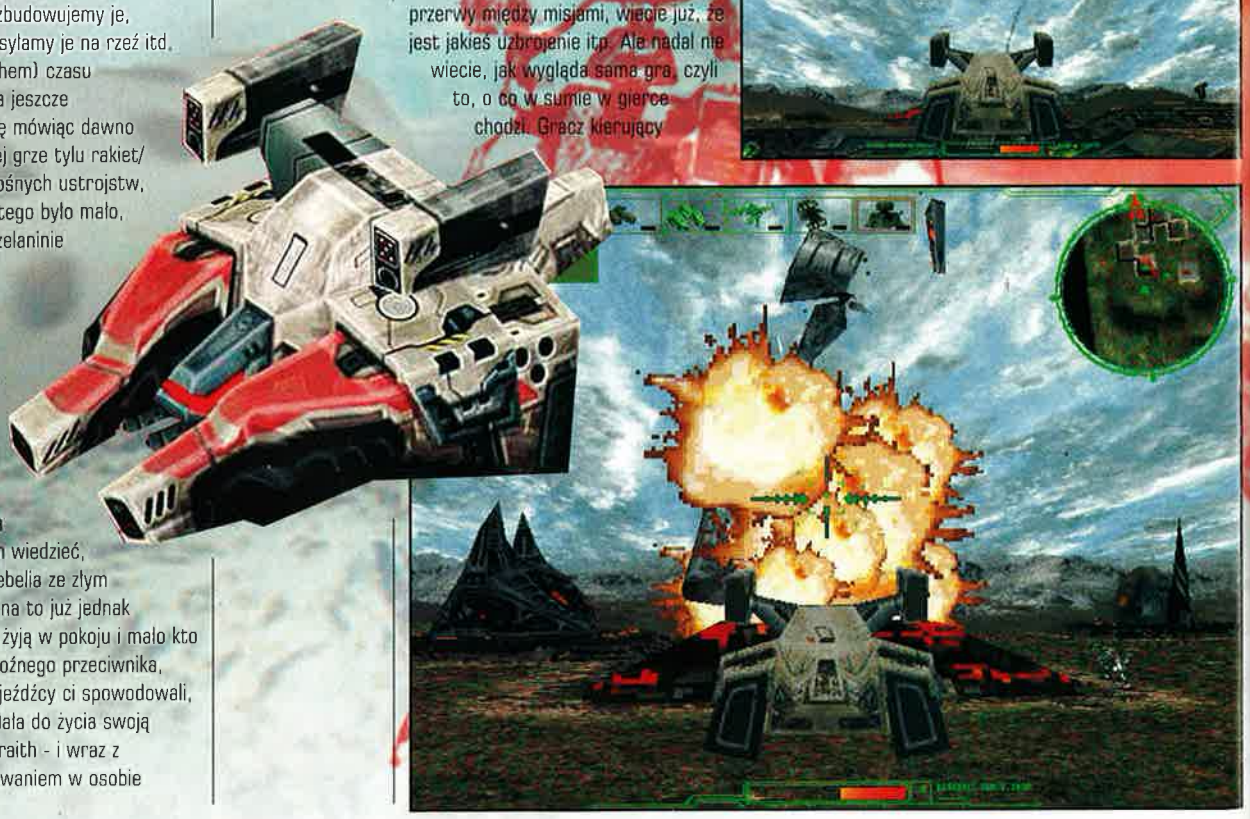
Dobrych kilka miesięcy temu miałeście okazję przeczytać w naszej gazecie recenzję gry Uprising. Recenzujący ją wtedy Cem.ini nie szczędził jej pochwał, bo i gierka na to zasługiwała. Z niewiadomych powodów sprzedawała się niezbyt dobrze i szybko o niej zapomniano. Teraz jednak programiści z 3DO postanowili uderzyć jeszcze raz tym samym tytułem i firmą, współpracując z Cyclone Studios, wypuścili na rynek Uprising 2. Ocenę, czy gra zasługuje na numerek 2 przy tytule pozostawię Wam, drodzy czytelnicy. A ułatwi ją może poniższy tekst, który - zaznaczam - pisany jest z pozycji człowieka, który w pierwszą część Uprising nie grał, a jedynie słyszał o niej parę dobrych opinii.

YASIU

Uprising 2 to przedziwna mieszanka kilka rodzajów gier, dająca w wyniku produkt bardzo obiecujący, ale niestety niezbyt trafiający w moje gusta. Jednak zanim zacznę narzekać, tradycyjnie zacznę od tego, co w grze jest ciekawe - i wcale nie będzie tego mało. Zatem warto wspomnieć, czym dokładniej jest Uprising 2. Ciężko to sprecyzować, ale najprościej mówiąc jest to chyba mix FPP/TPP z RTS'em i strzelaniną. Zapewne nie wymieniłem wszystkiego, ale wystarczy, aby choć trochę przybliżyć jej klimat. Zresztą co mi szkodzi - należy się przetłumaczenie tego na ludzki język. Tak więc FPP/TPP dlatego, że akcję obserwujemy z perspektywy pierwszej lub trzeciej osoby (a raczej poduszkowca ;)). RTS, bo akcja toczy się w czasie rzeczywistym i jakby tego było mało, budujemy sobie bazy, rozbudowujemy je, produkujemy wojsko, wysyłamy je na rzeź itd. Słowem - "strategia" (ehem) czasu rzeczywistego. Pozostała jeszcze strzelanina - cóż, prawdę mówiąc dawno nie wystrzeliłem w żadnej grze tylu rakiet/naboi i innych śmiercionośnych ustrojstw, co w Uprising 2. I jakby tego było mało, akcja jak w rzetelnej strzelaninie trzyma w napięciu...

Teraz powinienem Was przeprosić, że zacząłem trochę od końca, ale nie zrobię tego, bo czym prędzej zaczynam wyjaśniać, o co w ogóle chodzi w Uprising. Jeśli ktoś z Was pamięta pierwszą część, powinien wiedzieć, że tam walczyła dobra rebelia ze złym imperatorem. Tamta wojna to już jednak przeszłość - teraz ludzie żyją w pokoju i mało kto wie, że mają nowego, groźnego przeciwnika, jakim jest rasa Trich. Najeźdźcy ci spowodowali, że ludzkość znowu powołała do życia swoją superbroń - czołg (?) Wraith - i wraz z odpowiednim oprzyrządowaniem w osobie gracza wysłała ją do walki. Walki, która dla gracza (bo to chyba najważniejsze) oznacza mniej więcej to, że będzie musiał przejechać wiele mil swoim Wraithem, niszcząc siły wroga, rozbudowując własną infrastrukturę, wysyłając żołnierzy i sprzęt do walki. Krótko mówiąc - trzeba będzie wypełniać rozkazy. A te zawsze (z wyjątkiem celów bonusowych) są dokładnie sprecyzowane i podzielone podczas każdej misji na kilka/kilkanaście mniejszych zadań, które po prostu wykonuje się po kolei, dzięki czemu ciężko się zgubić. Łącznie na ukończenie czekają trzy kampanie, co w sumie daje całkiem sporą ilość grania. Większość czasu gracz spędza na polu walki starając się unicestwić wroga. Ale i momenty przerwy między misjami są równie ważne co sama rozgrywka. To właśnie w przerwach można wykorzystać zdobyte fundusze i zakupić rzeczy wynalezione właśnie przez naukowców. A owe "rzeczy" to nic innego jak coraz lepsze wersje wszystkiego, co w grze służy do niszczenia i zabijania. Również tutaj będziemy mogli przed każdą misją wydać nadwyżkę (której zwykle nie ma) pieniędzy na zakup dodatkowych jednostek, których będzie można użyć podczas najbliższej misji.

Cóż, znowu zabrałem się do sprawy od końca, bo wiecie już, jak wyglądają przerwy między misjami, wiecie już, że jest jakieś uzbrojenie itp. Ale nadal nie wiecie, jak wygląda sama gra, czyli to, o co w sumie w grze chodzi. Gracz kierujący



Po prawej:
A owe "rzeczy" to nic innego jak coraz lepsze wersje wszystkiego, co w grze służy do niszczenia i zabijania.

mobilnym centrum dowodzenia jest zrzucany z orbity na pole walki i wypełnia kolejne rozkazy - proste, prawda? Jednak do wykonania większości z nich potrzeba czegoś więcej niż uzbrojenie Wraitha, więc trzeba budować fabryki... Wszelkie budowle w Uprising stawia się na specjalnie wyznaczonym do tego terenie. Każdy taki obszar zawiera kwadrat, na którym stawiamy główny budynek - cytadelę, oraz od jednego do trzech dodatkowych pól, na których możemy budować co tylko dusza zapragnie. Budynki służą właściwie tylko do produkcji - czy to energii, czy też wojska. Te ostatnie potrafią wyprodukować tylko jedną jednostkę i dopiero gdy ją zużyjemy, mogą zacząć produkcję następnej. (Można sobie z tym poradzić, budując więcej fabryk lub upgrade'ując je.) Oprócz infrastruktury czysto produkcyjnej, każda baza może (i powinna) być chroniona przez wieżyczki strzelnicze. Tych znowu są trzy rodzaje - jeden zajmujący się jednostkami naziemnymi, jeden od tych latających i jeszcze jeden - dostępny po pewnym czasie grania - odpowiedzialny za niszczenie rakiet balistycznych o dużej mocy.

Tak wyglądają bazy, natomiast sama rozgrywka to w sumie śmiganie Wraithem po całym polu walki, strzelanie i wysyłanie do walki własnych jednostek wyprodukowanych w cytadeli. Wprowadzanie oddziałów do walki jest znacznie łatwiejsze niż w większości RTS'ów, bowiem teleportujemy je dokładnie tam gdzie chcemy - oczywiście w polu widzenia Wraitha. Jako udogodnienie (którego nie było w części pierwszej) wprowadzono możliwość odsyłania jednostek z pola walki, dzięki czemu nie włóczą się bez celu.

Napisałem o budowaniu, wysyłaniu jednostek, kierowaniu własnym pojazdem i pewnie teraz niejeden z was zastanawia się, jak to wszystko zrobić za pomocą jednej tylko myszki i klawiatury. :) Spokojnie - po pierwsze system kierowania pojazdem gracza został opracowany na tyle przyjemnie, że szybciutko przyzwyczajamy się do tych kilku klawiszy i myszki. Wraith pomimo prostego sterowania może wykonywać całkiem przyjemne manewry, np. uniki, których opanowanie przyda się bardzo na polu walki. Tak w ogóle, jeśli już piszę o unikach, to nie mogę pominąć rzeczy w Uprising 2 bardzo ważnej - wykorzystania ukształtowania terenu. Myślący gracz może nawet bardzo niewielkimi siłami wykończyć znacznie liczniejszego przeciwnika, wykorzystując wszystkie pagórki, zagłębienia i kaniony, z których składa się teren praktycznie każdej misji. Klasyczną akcją jest wyskok zza górki, oddanie dwóch salw rakiet do wieżyczek strzelniczych i wskoczenie z powrotem za zasłonę. Rakiety rozprawią się z przeciwnikiem, a ten nawet nie będzie wiedział o co chodzi. O AI komputera powiem trochę nieco później, a na razie wracam do obsługi. Jak wspomniałem, sterowanie Wraithem jest bardzo proste - pozostaje jednak jeszcze kilka rzeczy, jak budowanie czy teleportacja jednostek. Te rzeczy również nie sprawiają większych problemów - każdemu budynkowi i każdemu typowi jednostek przypisano klawisz, który powołuje go do życia. Dodatkowo budować można w trybie mapy, w którym to możemy skorzystać z myszki i spokojnie wybrać pożądany budynek.

Jednak teleportacja jednostek i budowanie niektórych struktur nie musi wiązać się z wyszukiwaniem klawiszy, a to dzięki zamontowanemu w pojeździe gracza AI. System ten sam decyduje, co w tej chwili powinno się zrobić, a naciśnięcie jednego klawisza wydaje rozkaz. Dzięki temu prowadzenie walki z użyciem własnych jednostek staje się banalnie proste - wszystko robi za nas AI, która najczęściej podejmuje dobre decyzje. I nie myślcie sobie, że korzystanie z niej sprawia, że gra jest łatwa... o nie... Nie jest łatwa, co powinno być plusem. Jest jednak pewna rzecz, która dyskwalifikuje Uprising 2 w moich oczach. Jest to niedopuszczalna w strategiach liniowość i schematyczność misji, które po pewnym czasie zaczynają gracza po prostu nudzić. W sumie jest to jedyna znaczniejsza wada tej gry, ale jak dla mnie - najważniejsza. Niechby nie było w Uprising tej naprawdę dobrej grafiki z ciekawym oświetleniem, niezłymi wybuchami i całkiem ładnie zrobionymi obiektami. Niechby gra nie była dobrze udźwiękowiona - przecież brak Dolby Surround można przeżyć. Ale nie - grafika, dźwięk i sama idea gry są naprawdę dobre. Tyle tylko, że ktoś nie zadbał o grywalność, czy choćby jakąś złożoną fabułę i z wspaniałego pomysłu na grę, która mogła spodobać się naprawdę wielu graczom zrobiono przeciętniaka. Uprising 2 to produkt, o którym nie mogę powiedzieć, że jest zły... ale jest po prostu nudny. ■

DEMO NA CD 01/99

Plusy:
- ciekawy pomysł
- dobre udźwiękowienie i grafika
- bardzo dobre misje treningowe
- przyjazne sterowanie
- muzyka

Minusy:
- po jakimś czasie - nuda
- brzydkie menu główne

Ocena: 6

D-ACTIO	**Producent:** 3DO/Cyclone Studios
Wymagania: P166, 32Mb RAM, DirectX 5.0+, SVGA 2 Mb,	**Dystrybutor:** Mirage tel.022 6179321
Internet: http://www.uprising2.com	

INFO

Carnivores

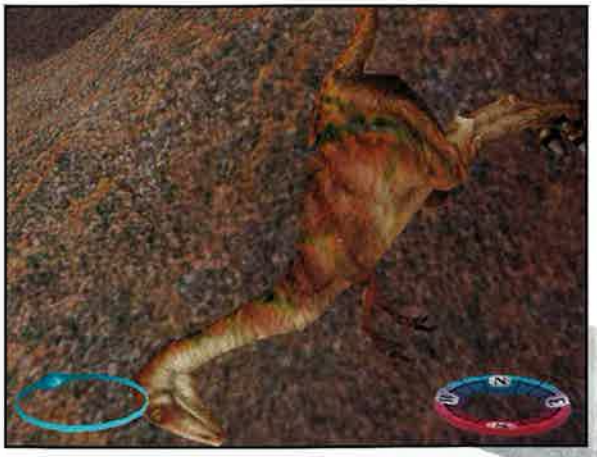
Kurczak z rożna

Dinozaury pojawiły się na Ziemi w triasie (najstarszy okres ery mezozoicznej, ok. 230 do ok. 195 mln lat temu), a wyginęły nagle w końcu okresu kredowego (65 mln lat temu). Naukowe spekulacje dotyczące prawdopodobnych powodów wymarcia największych gadów są równie prawdopodobne, co niesprawdzalne. Jedno jest pewne. Dinozaury są jednymi z najbardziej fascynujących zwierząt, które stąpały po Ziemi i chyba każdy czuje lekki dreszczyk na myśl o spotkaniu oko w oko z takim np. Tyranozaurem. Jakby wyglądało takie spotkanie, mogliśmy zobaczyć na przykład w „Parku Jurajskim" - Stevena Spielberga. O ile pamiętacie, „Jurassic Park" znajdował się na wyspie i był projektem czysto komercyjnym (co dosłownie oznacza, że chodziło w nim o kasę). Okazuje się, że fantazja dwudziestowiecznych scenarzystów i reżyserów przerodziła się w rzeczywistość...

CZARNY IWAN

Mamy rok 2190. Ludzie już dawno eksplorują kosmos i odnajdują kolejne światy zbliżone do naszego. Jedna z nowoodkrytych planet o kryptonimie FMM UV - 32 okazała się bliźniaczo wręcz podobna do kolebki ludzkości, Ziemi sprzed... 60 mln lat! Potężne gady, które były dotychczas jedynie kupą kości rozmieszczoną po muzeach Ziemi, nagle stały się rzeczywiste tak bardzo, jak sieć restauracji McDonald's.

DinoHunt Corporation - syndykat, który zajął się administrowaniem planetą, zaproponował własne rozwiązanie dotyczące sposobu optymalnego, najkorzystniejszego wykorzystania tak niecodziennych zasobów naturalnych. Planeta została zamknięta dla ruchu turystycznego, stając się jednocześnie największym terenem polowań dla bardzo zamożnych ludzi. Tak się ciekawie składa, że należysz do nowych klientów DinoHunt Corp. Szykuj kapelusik z piórkiem i swój wysłużony sztucer, zapolujesz na wyjątkowo grubego zwierza!



Do takiego, dość skromnego wątku, ograniczono fabułę gry. Nie oznacza to jednak, że zabawa traci coś ze swej atrakcyjności dlatego tylko, że nie wiemy, czy koleś, którym podróżujemy, nazywa się Johny czy Paul. To właściwie nie ma znaczenia, bo po chwili zostajesz sam w wilgotnym, ciemnym lesie, gdzie wśród widłaków i skrzypów czają się najwięksi drapieżcy, jakich mógłbyś sobie wyobrazić. Zanim jednak zaczniesz się skradać w poszukiwaniu zdobyczy, musisz jeszcze wykonać kilka niezbędnych czynności.

Przed misją dostaniesz od DH Corp. pakiet informacyjny i zestaw

„Kurczaki" do odstrzału:

Pachycephalosaurus
długość: 4-6m
ciężar: 1.5 tony
dieta: roślina
punkty: 8
niegroźny

wzrok:
węch:
słuch:

Tyrannosaurus Rex
długość: 10-14m
ciężar: 7 ton
dieta: wszystko co się rusza
punkty: 20
szczególnie niebezpieczny!

wzrok:
węch:
słuch:

Allosaurus
długość: 4-6m,
ciężar: 2 tony
dieta: roślinożerne dinozaury
punkty: 12
ekstremalnie niebezpieczny

wzrok:
węch:
słuch:

Velociraptor
długość: 3-5m, (tu autorzy przesadzili, w rzeczywistości velociraptor był wielkości psa)
ciężar: 1-1,5 tony (w rzeczywistości rzadko ważył więcej niż 40\45 kg)
dieta: małe dinozaury
punkty: 16
bardzo niebezpieczny

wzrok:
węch:
słuch:

Stegosaurus
długość: 6-10m,
ciężar: 6 ton
dieta: roślinna
punkty: 7
niegroźny

wzrok:
węch:
słuch:

Triceratops
długość: 6-8m,
ciężar: 4 tony
dieta: włókniste rośliny
punkty: 9
niebezpieczny, gdy ranny

wzrok:
węch:
słuch:

Parasaurolophus
długość: 5-8m
ciężar: 3 tony
dieta: roślinna
punkty: 6
niegroźny

wzrok:
węch:
słuch:

proponowanego uzbrojenia. Od ciebie zależy, czy będziesz polował jak amator czy ekspert (mamy trzy poziomy trudności: Novice, Advanced, Expert). W menu opcji znajduje się również kilka funkcji, które pozwolą ci zoptymalizować grę, pod względem graficznym i dźwiękowym oraz ustalić, czy nadajesz się na bohatera. To ostatnie zależy od tego, na jakim poziomie ustawisz agresywność, „gęstość" (chodzi o ilość dinozaurów na obszarze polowania), „czułość" potworów na twoją obecność (np. czy Allosaurus od razu zaatakuje, gdy tylko cię zobaczy lub poczuje). Każda z tych opcji ma trzy warianty, co pozwoli na dokładne wypośrodkowanie gry, tak, byś przeżył tu nieco dłużej niż minutę. Kiedy już ustalisz wspomniane wcześniej parametry, możesz spojrzeć na ladę z bronią. Do wyboru masz trzy sztuki, ale możesz zabrać ze sobą tylko jedną, na dodatek ogranicza cię liczba pocisków (w zależności od pukawki, ale generalnie do siedmiu strzałów). Wybór jest trudny. Korci oczywiście skuteczny shotgun, jednak równie interesująco wygląda X-Bow (rodzaj kuszy) czy Sniper (bardzo celna broń snajperska). Wybór nie jest łatwy także dlatego, że każda broń ma swoje zalety, ale i wady. Pukawki scharakteryzowano w oparciu o cztery parametry: siła ognia, precyzja, głośność (bardzo często od tego zależy twoje życie), szybkostrzelność (tu również, ale chyba nie musze tego bliżej wyjaśniać:). Co ciekawe, nie dzierżymy broni w łapie, trzymając ją niedbale przy biodrze (jak w Q2, Turoku itd.), lecz trzymamy ją dokładnie przed sobą, cały czas celując (jak w Quake 1). Jest to jednak konieczne, bo musimy mieć praktycznie cały czas skupioną uwagę i pełną koncentrację, jeżeli nie... sorry mistrzu, zostawisz tu swoje kości do ogryzia. Odnośnie pukawek, jeszcze jedna mała uwaga. Snajperka ma pewną niemiłą właściwość - nie można z nią biegać przy boku, ponieważ zasłania cały widok. Może się więc zdarzyć, że nie zdążysz przyłożyć jej do oka. Z drugiej zaś strony nie jest to broń zaczepna, i jeżeli trzymasz właściwy dystans, będzie bardzo skuteczna.

Przed misją dostajesz jeszcze pakiet pomocniczy, możesz z niego skorzystać lub nie, ale od tej decyzji zależy końcowa punktacja (w konsekwencji możliwość zapolowania na kolejny rodzaj dinozaura i wycieczki na nowe terytorium). Covert scent pozwoli ci na zlikwidowanie fetorku, który unosi się nad twoim myśliwym (dzięki czemu zwierzęta nie wyczują go tak szybko). Ta ułatwiająca życie opcja kosztuje jednak 20 % punktów za każdego gada. Z kolei Camouflage pozwoli ci niemal doskonale ukryć swój korpus, baniak i ozlonki przed wzrokiem zwierząt (odejmij sobie 15% od punktacji). Tak naprawdę, jedynym wynalazkiem, z którego ciężko będzie zrezygnować jest radar. To urządzenie, które pozwala namierzyć wszystkie cele danej misji i wskazuje ci twoje położenie na planszy jest bardzo pomocne. Niestety, jego używanie redukuje ilość zdobytych punktów aż o 30 %. Mimo to, lepiej weź go ze sobą. Gra rozgrywa się w czasie rzeczywistym, naszego panopka nie można zmusić do szybkiego biegu a plansze są naprawdę duże. Oznacza to, że bez radaru będziesz kręcić się po wyspie jak Robinson Cruzoe, czyli całymi latami (zanim znajdziesz i załatwisz ostatniego gada). Nie mamy niestety „noża komandosa" z zestawem wędkarskim, zapałkami, igłą i nitką i kompasem kulkowym. Kompas pojawi się jednak na życzenie, po prawej stronie ekranu. W kieszeni mamy również Binoculars. Jest to specjalny wizjer i lornetka w jednym. Za jego pomocą będziemy mogli zidentyfikować dinozaura: poznać jego nazwę, wagę namierzonego osobnika, a przy okazji dokładnie go sobie obejrzymy.

Tak wyekwipowany musisz jeszcze zapoznać się ze zwierzakami, które spotkasz na wycieczce. W informatorze znajdują się jedynie te gatunki, na które możesz zapolować. Jest ich dokładnie siedem, ale gdy już trafisz na planetę, przekonasz się, że w sumie widziałeś dziesięć odmiennych gatunków. Poza tym, poszczególne sztuki różnią się również wielkością. Można więc spotkać Tyranozaura, który będzie mierzył 14 metrów i ważył ponad siedem ton, ale zdarzają się też sztuki pięcio-sześciometrowe. W przewodniku zaznaczono także strefy na ciele potworów, gdzie należy trafić, by je unieszkodliwić. Jest to bardzo ważne, ponieważ, tak jak w rzeczywistości, masz zazwyczaj możliwość oddania tylko jednego strzału, potem patrzysz już tylko, jak bydle wbiega na ciebie i

U dołu:
Z góry będziesz lepiej widział!

rytmicznie ubija twoje zwłoki, względnie konsumuje na miejscu. Gra jest aż do bólu trudna, ale zdaje się, że to jej największa zaleta. Nie będziesz walił do gada z granatnika, biegając wokół i uciekając, kiedy ci przyjdzie ochota. Tu niekiedy skradasz się przez kilkanaście minut za wybraną sztuką, cały czas kontrolując kierunek wiatru i mając oczy dookoła głowy (w każdej chwili może zaatakować się polujący velociraptor) i szukając dogodnej pozycji do strzału. Kiedy np. ugodzisz Triceratopsa w głowę, jesteś już praktycznie trupem. Zwierze wpadnie w furię i stratuje cię. Jego potężna, twarda czaszka i kostne pancerze ochronią go przez kolejnymi strzałami - praktycznie nie masz szans. Musisz więc podchodzić gada bardzo ostrożnie i ugodzić go dokładnie w kark. Roślinożercy i tak są jeszcze łatwymi celami (Pachycephallosaurus, Parasaurolophus, Stegosaurus, Triceratops). Drapieżcy w rodzaju Allosaurusa czy Velociraptora bardzo często podążają twoim tropem i atakują znienacka od tyłu. Może się również zdarzyć, że będziesz ofiarą słynnej taktyki polowań Velociraptorów. Kiedy będziesz skradał się za żerującą sztuką, drugi raptor zaatakuje cię z boku lub od tyłu. Ten, na którego się mierzyłeś, był tylko przynętą. Nieco inaczej jest z Tyranozaurami. Te bydlaki mają niesamowity węch i niemal zawsze cię wyczują. Jeżeli cię zwęszą, pójdą dokładnie w twoją stronę, a ponieważ poruszają się bardzo szybko, możesz mieć problemy. Można i trzeba próbować zajść je z flanki, mając wiatr w twarz. Jeżeli nerwy teraz nie puszczą, masz jeden strzał w oko dinozaura. Trafisz - wygrałeś, nie - zobaczysz piękną scenkę rozrywania opakowanego w zielony materiał mięska. Twórcy gry starali się, aby zwierzęta zachowywały się maksymalnie naturalnie. Nie niepokojone poszukują żeru, roślinożercy grzebią w ziemi, szukają owadów i roślin. Drapieżniki czają się i węszą za ofiarami. Kiedy znajdziesz się w pobliżu gada, wyraźnie go usłyszysz (jak stąpa, dyszy lub żeruje,). Ponieważ pomyślano nawet o tym,

aby dźwięk dochodził dokładnie od strony zwierzęcia, możesz kierować się słuchem! Najbardziej daje się to odczuć, kiedy poluje się na Tyranozaura. Wyraźnie słychać, że potwór kroczy gdzieś z tyłu, nieco z boku lub jest dość daleko z przodu. W ten sposób można trzymać odpowiedni dystans, nawet nie widząc zwierzęcia, jest to naprawdę świetne rozwiązanie i niezwykle emocjonujące. Tak samo zresztą jak całe polowanie. Ponieważ nie ma tu miejsca na błędy, gra zmusza nas do maksymalnej koncentracji, a zabicie jednego zwierzęcia daje o wiele większą satysfakcję niż tona przeciwników w grach, gdzie szatkuje się mięcho co pięć sekund. Na pozytywne wrażenia wpływają na pewno dobrze, naprawdę wiernie oddane „modele" zwierząt i dobra symulacja ich naturalnego zachowania. O tym drugim już wspomniałem, a graficzną „ucztę" mam nadzieję, oddają zdjęcia z gry. Kiedy spłoszymy Galimimusa lub ujrzymy w biegu Dinorphodona, naprawdę poczujemy się jak na planie filmu przyrodniczego „Serengetti 60 mln lat temu". Cała masa dziwnych dźwięków; pohukiwań, ryków, dudnień, podnosi wrażenia odbiorcy o kolejny szczebelek, czuje się mrowienie w dłoniach i ciężar pukawki, oczy same zaczynają niespokojnie strzelać na boki. Na pewno o

DEMO NA CD 01/99 D-ACTION

Plusy:
- przygnębiający klimat
- świetnie wyrenderowane gady
- „realność" polowania
- różnorodne, nieschematyczne lokacje
- dźwięki i odgłosy!

Minusy:
- trochę mało broni i ekwipunku
- brak możliwości zmiany ujęć kamery
- brak innych trybów gry
- nie ma multiplayera
- mimo wszystko, trochę mało gadów

Ocena: 7

klimacie gry decyduje również bardzo dobre zaplanowanie i wykonanie lokacji. Sześć odmiennych krain, o innej atmosferze i stopniu trudności, zmusza do ciągłej zmiany taktyki a zarazem syci oczy niesamowitym wyglądem. Może nie jest to dżungla, jak w rzeczywistości, ale twórcom udało się uchwycić charakter i klimat dzikiej, niedostępnej głuszy. Ciemne wąwozy porośnięte splątanymi kłączami zakryte mgłą. Wysokie turnie i połoniny pełne wykrotów wypełnionych wodą. Piaszczyste wybrzeża praoceanów, wydmy ciągnące się po widnokrąg poprzetykane ostrymi skałami. Olbrzymie rozlewisko powstałe po uderzeniu meteorytu z niegościnną, spaloną ziemią wokół. Dodajcie sobie do tego bardzo realistyczne efekty wizualne, które wspomaga obsługa voodoo 2 i będziecie mieli niemal pełny obraz planety FMM UV - 32. Tu się przylatuje polować, i jeżeli wstaniecie od komputera nie spoceni, naprawdę bardzo się zdziwię.
Jest raczej nieźle, chociaż nie doskonale. Jeżeli zwiejecie jakiejś bestii na strome wzniesienie, gdzie nie może się wdrapać, potwór zacznie kręcić się wokół własnej osi jak bąk. Nie robi to miłego wrażenia. Co prawda sytuacja taka zdarza się niezwykle rzadko (jeżeli nasz zawodnik dostanie się na jakiś pagórek, to prawdopodobieństwo, że nie zrobi tego drapieżnik jest nikłe), ale to nie zmienia faktu, że jest to ewidentny babol. Nieco inne zastrzeżenie precyzuje się w trakcie polowania. Kiedy bestia nas nie może wyczuć, a my schowamy się za jakimś krzakiem (kucając) i tak nas zobaczy. OK., może ma dobry wzrok, ale chyba powinna jednak być jakaś różnica, gdy robię „pajacyki" i podskakuję wymachując spluwą od sytuacji, gdy myśliwy leży płackiem schowany za krzakami.

Ponieważ miałem okazję pograć również w Trespassera i drugą część Deer Huntera, byłem bardzo ciekaw, jak rosyjscy programiści wyobrażają sobie polowanie na dinozaury. Okazało się, że gra stoi na przyzwoitym poziomie i mówiąc krótko: jest dobra. Szkoda jednak, że ograniczono się do kilku zaledwie rodzajów dinozaurów (gdyby można tak było wykończyć Brontozaura albo Diplodoka!). Można wejść do wody i popływać, dlaczego nie ma żadnego, żyjącego w tym środowisku stwora? (plezjozaur na przykład). Przydałoby się również nieco więcej rodzajów broni. Brakuje innych trybów gry - polowanie jest fajne, ale gdyby np. można było stoczyć pojedynek z jednym dinozaurem, dla którego to nasz myśliwy jest zdobyczą, a zabawa polegałaby na wyprzedzeniu jego ataku, przygotowaniu pułapki, obrony. To tylko jeden pomysł, a można było przecież wprowadzić kilka takich rozwiązań. Tego właśnie brakuje.
W grze obejrzymy swoje trofea w specjalnej sali. Każdy gad ma swoją tabliczkę, gdzie znajdują się dane na jego temat (gatunek, wielkość, waga, itd.). Nie wiem dlaczego, ale jakoś ten cmentarz spodobał mi się najmniej... ale to już tylko moje odczucie. ■

D-ACTION

Producent: WizardWorks

Wymagania: P 150 , Direct X, 3DFX ,Win 95\98 CD ROM 2X

Dystrybutor: WizardWorks tel.1-800-229-2714

Internet: http://www.wizworks.com

INFO

Speedbusters

Szybkość przez

Co znaczy dla ciebie słowo "szybkość"? Jeśli to samo co dla mnie, to gierka, którą mam przyjemność recenzować będzie tym, co oderwie cię od rzeczywistości na długie godziny. Jeśli jeszcze do tego masz dość komputerowych wyścigów cieszących oczy najnowszymi samochodami - będziesz w siódmym niebie. Bowiem w Speedbusters nie siądziesz za kierownicą najnowszego Ferrari - to twoim zadaniem będzie wyciśnięcie wszystkiego co możliwe z klasycznego, amerykańskiego wózka, którego nigdy byś nie podejrzewał o łamanie przepisów drogowych związanych z prędkością. Chociaż z drugiej strony wolałbym mieć takie auto niż coś wyglądającego jak samolot na kółkach.

YASIU

Zapowiada się ciekawie, prawda? I nie tylko zapowiada - miałem okazję już w nią pograć, a potem były problemy z oderwaniem szczęki od podłogi. Ale zacznijmy od początku, bo już historyjka wyjaśniająca sytuację jest całkiem ciekawa. Otóż pewien szczęśliwy policjant w USA wygrał naprawdę dużą kasę na loterii i bynajmniej nie zainwestował jej mądrze w jakieś akcje itp. Stwierdził, że teraz prawo będzie działać w drugą stronę i gdy tylko dorwie kogoś, kto dość znacznie przekroczył prędkość - nagradza go, jednak wcale nie mandatem, a jeśli jeszcze facet rozbijał się po drodze - będzie bogaty. Wszystko to wynika z całkiem niezłego interka przed grą, za które już od początku należy się autorom Speedbusters (czyli firmie Ubisoft) duży plusik. Dalej też jest całkiem nieźle, ale z obowiązku wspomnę jeszcze o jednej rzeczy - mianowicie o instalacji gry. Dawno już nie widziałem instalera oferującego tyle przydatnych i łatwych w użyciu opcji. Nie mówię już nawet o tym, że gracz ma do wyboru chyba cztery wersje instalacji - od 27Mb wzwyż.

To jednak na razie nie jest istotne - dla gracza ważniejsze jest, co go czeka, gdy rozpakuje pudło z grą, zainstaluje ją na swoim kompie i obejrzy fenomenalne intro. Na pewno czeka go zawód, gdy ma za słabą maszynę. Bez akceleratora nawet Pentium II 300 nie daje sobie rady z wyłączonymi wszystkimi detalami. Za to akcelerator - czy to Voodoo 1 czy 2 - powoduje, że szczęka automatycznie opuszcza swoją stałą pozycję, a oczy wypadają z orbit. Żadnej tu przesady - może nie widać tego na screenach, ale grafika jest po prostu fenomenalna. Pełna różnego rodzaju bajerów, a do tego szybka, tak że siedząc bezpiecznie w fotelu, odruchowo szuka się pasów bezpieczeństwa i zastanawia się, czy w monitorze zainstalowano poduszkę powietrzną. Ale o to chodzi w tej grze - liczy się tylko prędkość, bo to za nią gracz dostaje pieniądze, za które w miarę grania rozbudowuje swoje autko tak, że po pewnym czasie mógłby pomachać Ferrari Testarrosie znikającemu we wstecznym lusterku. ;)

Może trochę przesadzam, ale chyba nie za wiele ;) Jednak was chyba jeszcze bardziej niż historyjka i moje zachwyty obchodzi dokładnie sama gra. Cóż... można pisać długo, więc spróbuję ująć to w kilku słowach. Po pierwsze możliwość wybrania dla swojego samochodu lakieru - gładkiego jednokolorowego czy też fantazyjnego, który cieszy oko każdego miłośnika ładnych samochodów (jak stwierdził Gem.ini, niektóre są kwaśne i ja jako kwaśny człowiek przyznaję mu rację). Szkoda tylko, że autorzy nie pomyśleli o tym, że niektórzy zechcieliby pomalować swój samochód samemu... Wyobraźcie sobie auto z obrazami Beksińskiego na każdej większej powierzchni...:) Kolejną ciekawą rzeczą w Speedbusters jest ilość tras, a właściwie ich odmian (bo właściwych tras jest siedem). Każdy z torów podstawowych (notabene istniejących gdzieś na świecie) można modyfikować za pomocą 96 (!) różnych opcji. Oprócz takich, które już znamy, czyli odwrócenie trasy, jazda w drugą stronę, znajduje się jeszcze kilka ciekawych opcji, które sprawdzicie sami, ;) a zanim to zrobicie... Cóż, sama ilość mówi za siebie. Również samochody nie oparły się "zopcjonowaniu"... Łącznie dostępnych jest 120 kombinacji samych samochodów. Dodając do tego jeszcze rasowanie silników, i ogólnie rzecz biorąc - "grzebanie pod maską", otrzymujemy całkiem miłą gierkę. Niektórzy wprawdzie (hi Gem.ini) będą pewnie narzekać, że jazda w Speedbusters mało ma wspólnego z rzeczywistością. Pewnie będą mieli rację, ale Speedbusters z założenia jest grą zręcznościową, więc wszelkie narzekania można rzucić do śmieci. Chociaż nie... muszę wspomnieć o jednej istotnej rzeczy, czyli graniu z użyciem joy'a. Nasz redakcyjny Microsoft Sidewinder (z forcefeedbackiem) okazał się zbyt czuły. Nie wiem, czy dotyczy to wszystkich joy'ów, ale jeśli tak, to nie jest dobrze. Bowiem leciutki ruch joystickiem powoduje gwałtowną reakcję auta, a co za tym idzie - ciężko jest nad nim panować. Dlatego lepiej grać na klawiaturze, bo wtedy można się bawić na maksa...

Miłośnicy rozgrywek sieciowych nie mają się czym martwić, bo w Speedbusters nie zabrakło obsługi sieci zarówno lokalnej, jak i serwerów internetowych - czyli norma dla dobrych gierek. Więc nie czekajcie, tylko łapcie portfele i kupujcie Speedbusters... A jeśli lubicie nastrojową muzykę (dla ludzi z poszerzoną świadomością będzie to miód dla uszu), posłuchajcie tego, co można usłyszeć w głównym menu... Nic, tylko autostrada... powoli jadące auto (90 mil na godzinę ;))... po bokach kaktusy, :) meksykańska piękność na siedzeniu obok i butelka tequili w ręku... I to was czeka też w grze... ■

Plusy:
- odjechana grafika i muzyka
- malowanie samochodów i same wózki
- dużo tras
- możliwość modyfikowania samochodów

Minusy:
- fatalna obsługa joy'a
- zmusza gracza do łamania przepisów ;)
- wysokie wymagania sprzętowe (dużo wyższe niż podawane przez producenta), by gra chodziła tak, jak powinna

Ocena: 8

D-ACTID	**Producent:** UBISOFT
Wymagania: P-166, 32 Mb Ram, CDx4, Win'95, wskazany akcelerator	**Dystrybutor:** LEM tel.022 6428165
Internet: http://WWW.UBISOFT.COM	

INFO

Nations Fighter Command

...Bo wszyscy piloci to wielka rodzina?

Dopiero co Mac Abra rozpływał się w zachwytach nad European Air War, a już mamy w redakcji nową grę symulującą walki myśliwców w II wojnie światowej. Grę, która ma spore szanse na detronizację EAW. Nations Fighter Command, bo o niej będzie mowa, jest bowiem mocno grywalną grą o świetnej grafice i dużym dynamizmie. Grą, która powinna zainteresować każdego fana symulacji lotu, niezależnie od stopnia zaawansowania... (Dla tych najbardziej zaawansowanych przewidziana jest nawet bonusowa opcja "ultra hard" - niestety, nie miałem okazji jej przetestować, gdyż ponoć najpierw należy przejść grę na poziomie hard, który dla mnie był już - cóż - "too hard".)

UGLY JOE

Dwukompaktowa gra to zwykle "dyskoteka", czyż nie? W wypadku Nations na szczęście jest inaczej. Istnieje bowiem opcja umożliwiająca zainstalowanie praktycznie wszystkich danych na HDD. Prawdę powiedziawszy, z uwagi na dość skromną ilość wolnego miejsca na dysku, nie skorzystałem z tego ułatwienia, wybierając za to opcję "minimum". Zajęło toto trochę ponad 70 Mb i muszę powiedzieć, że nie byłem niepokojony zbyt częstymi prośbami o zmianę Cdka, a i w samej grze ilość "dosysania" danych z CD-Romu nie była wcale nadmiernie męcząca. Już to nastroiło mnie pozytywnie - a dalej było jeszcze lepiej.

Gra kładzie nacisk na esencję symulacji lotniczych - czyli samą walkę. Nie oznacza to, że Nations jest jakąś "fighterpiloto-podobną" strzelaniną z elementami symulacji. Nie, to nadal rasowy symulator z wszystkimi jego szykanami; wszelako autorzy wyszli ze słusznego skądinąd założenia, że jeśli ktoś siada za sterami myśliwca, to interesuje go głównie walka. Czyż nie? Zatem mamy naprawdę sporą ilość samolotów do dyspozycji. Mac Abra marudził, że w EAW brak mu kilku istotnych maszyn. Z satysfakcją muszę powiedzieć, że twórcy Nations bardziej się postarali - zatem oprócz typowych już myśliwców (Mustangi, Spitfire'y, Hurricane, Typhony, Messerschmity, Focke-Wulfy) możemy także polatać sobie na rakietowym (!) Me-163 Komet (niesamowita maszynka!), czy słynnym Mosquito. W sumie - o ile dobrze policzyłem - 12 odmian. Naturalnie, odtworzonych tak wiernie (zarówno pod wzg. charakterystyki lotu, jak i wyglądu), jak to tylko możliwe. Lecz to nie wszystko. Zwracam uwagę, że EAW chodził w 256-kolorowej palecie barw, a tu jest ich dużo, dużo więcej (16-bitowe teksturki) i minimalna rozdzielczość 640x480 - co daje się wyraźnie odczuć. Nie mogę też pominąć milczeniem takiego cudeńka jak niesamowicie efektowne chmury (engine posiada "a realistic cloud generation system" - i to rzeczywiście widać. Jak zawsze w takich sytuacjach, mogę tylko powiedzieć: "tego nie da rady opisać, to trzeba zobaczyć, by zrozumieć").

U dołu:
ME-163 Komet w całej okazałości.

Wrażenia wizualne uzupełnia masa efektów świetlnych i zmienne warunki atmosferyczne (lot w deszczu - czadzik). No i piekielnie realistyczne krajobrazy, bardzo duża ilość detali, efektowne eksplozje, płonące i dymiące samoloty itd. Widać jak trafione ciężarówki wylatują w powietrze, na ziemi pojawiają się kratery po bombach i rakietach oraz kraterki po pociskach. Gdy lecimy lotem koszącym tuż nad glebą, widać czasem jak spłoszone ptaszki wieją ile sił w skrzydłach na wszystkie strony, a ludzie (tak!) robią przepisowe "lotnik - kryj się!". Ataki na cele naziemne wciągnęły mnie tak bardzo, że, prawdę powiedziawszy, z wielką chęcią zgodziłbym się na redukcję typowych walk powietrznych i znaczące poszerzenie tej opcji gry... Choć naturalnie i dogfighty mają swe uroki. Ładnie rozwiązane "tylne lusterko", wirtualny kokpit, groźni strzelcy pokładowi, wysoka AI wrogich (i naszych) pilotów, realistyczne (tj. mające realny wpływ na osiągi i reakcje maszyn) uszkodzenia - to tylko część licznych atutów Nations.

Całość jest prawdziwą ucztą dla oczu, choć naturalnie - coś za coś - sugeruję granie w tę grę na czymś naprawdę mocnym (Celeron 333, 64 Mb, Voodoo2, AGP), bo inaczej może być bardzo różnie, niestety. Na pocieszenie (dla posiadaczy słabszych maszyn, czyli minimum P-166MMX z 32 Mb i akceleratorem) - macie sporo (dużo więcej niż w EAW) filmów

dokumentalnych. Zawsze to coś. ;) A skoro wspominam o grafice, to warto też powiedzieć co nieco o dźwięku, który wcale nie ustępuje jakością grafice (m. in. efekty Dopplera, Dolby Surround, masa najrozmaitszych efektów dźwiękowych). To samo chciałbym powiedzieć o muzyce - ale zrealizowanie jej w formacie MIDI mocno mnie zniesmaczyło. Co jak co - w grach z roku 1999 midi-muzyczki, nawet nie wiem jak starannie zrealizowane, to już nieporozumienie. Wolałbym jednego porządnego audio-tracka niż sporo przyjemnych, ale cienko brzmiących (chyba że ktoś ma SB Live!) tematów. Być może 2 CD to mimo wszystko za mało na parę audio-tracków, ale to już nie moje zmartwienie. Ja oceniam to, co jest - a muzyka (tzn. brzmienie, a nie melodyka) jest co najwyżej poprawna. Szkoda i jakieś -0,5 pkt. do oceny końcowej.

Skoro treścią Nations ma być walka, to sterowanie pomyślano tak, by nadmiernie nie dekoncentrować gracza masą wskaźników i koniecznością kontrolowania iluś tam zegarów naraz. Co nie oznacza (choć naturalnie dużo zależy też od wybranego poziomu realizmu lotu), że można latać, nie zwracając uwagi na to, co dzieje się w kokpicie. O nie, aż tak łatwo to nie jest - no ale nie musicie na stałe rezerwować jednego oka na obserwację przyrządów. ;) Naturalnie istnieje szansa, że samolot wam przepadnie, gdy zmniejszycie prędkość poniżej przewidzianego dla danego modelu minimum, czy przegrzejecie silnik, który w końcu eksploduje (nie wspominając o takich atrakcjach jak urwanie skrzydeł przy zbyt ostrym nurkowaniu, czy chluśnięcie oleju na owiewkę z rozerwanych czy postrzelanych cylindrów), więc... ostrożnie. Tu zaznaczam, że granie wyłącznie z klawiatury jest szalenie męczące. Posiadanie joya (najlepiej jakiegoś specjalizowanego dla symulacji modelu) jest niemalże konieczne - a w każdym razie znacząco podkręca komfort gry i nasze szanse na przeżycie.

Zerknięcie na główne menu uświadomiło mnie, że czeka mnie sporo godzin latania. Po pierwsze istnieje opcja kampanii. Tu mamy do wyboru trzy nacje (tradycyjnie: Amerykanie, Niemcy, Anglicy). Zmarszczyłem się nieco, gdy napis 1939-1945 okazał się lekką przesadą. (Akcja toczy się raczej od roku 1940 - jeśli mieliście chrapkę na zmierzenie się np. z polskim P-11c, czy atakiem na dywizjon Karasi, to możecie tylko objeść się smakiem. No, ale zdziwiłbym się gdyby było inaczej. Smutna prawda - zachodni autorzy po prostu olewają nie tylko kampanię wrześniową, ale i wszystko co tyczy się walk na Wschodzie. Ich zdaniem wojna toczyła się tylko i wyłącznie w zachodniej Europie i ew. na Pacyfiku. Ot, przyjemniaczki; tym samym jak (teraz) rozumiecie tytuł tego tekstu jest kpiną; albo też jest prawdą, o ile uznamy, że Słowianie pilotami nie są.) W każdym razie macie po około 15 misji na każdą nację, co daje w sumie 45 opartych na historycznych faktach misji.

Ale to naturalnie nie koniec zabawy. Powiedziałbym nawet, że to dopiero początek atrakcji. Istnieje bowiem tryb instant action. Co więcej - podzielono go na tematy. Zatem możecie sobie powalczyć tak w trybie "jeden na jeden", jak i zmierzyć z sobą całe dywizjony. Możecie atakować cele naziemne (polecam!!!), atakować statki, eskortować i przechwytywać bombowce itp. - możliwych akcji jest 10. (Autorzy przewidują też rychłe wypuszczenie freeware'owego edytora - dostępnego via Internet - misji.) W każdej misji instant możemy sobie definiować parę elementów (np. poziom realizmu). Niestety nie ma tam możliwość wyboru dowolnej maszyny z całej dostępnej w grze puli. Komputer wówczas sam wstępnie selekcjonuje maszyny i tym samym np. raczej nie ma szansy, by spróbować zniszczyć konwój ciężarówek za pomocą wspomnianego już wcześniej Kometa(y?), który przeznaczony jest wyłącznie do przechwytywania bombowców. Nieco szkoda - działka 30 mm mają swoje atuty przy atakach naziemnych...

Multiplayer - naturalnie dostępny. I to nawet dla maksimum 64 osób naraz. Woow! Dech zapiera! Co prawda tylko (?) 4 misje - no, ale 64 walczące maszyny naraz, w każdej zaś "ludzki" pilot... Można zaniemówić z wrażenia i pożyć jakieś 2 minuty. ;) Podobne wrażenia czekają na was, gdy zajrzycie do dostępnej w grze bazy danych o samolotach. Po prostu zróbcie to, nie czekajcie na moje zachęty.

To ostatnie zdanie - gdzie "zróbcie" zmieńcie na "kupcie" - jest też moją ogólną i oficjalną opinią na temat NFC. ■

Plusy:
- sporo maszyn
- grafika i dźwięk (nie muzyka!)
- niesamowite ataki na cele naziemne
- duża grywalność
- filmy i baza danych
- mimo 2 CD nie ma "dyskoteki"
- ogólne wrażenia

Minusy:
- jak zawsze, tylko zachodni teatr działań
- trzeba mieć naprawdę mocny sprzęt...
- bez joya kiepsko się lata
- gra jest trudna
- muzyka w formacie MIDI!?

Ocena: 8

CD-ACTION	**Producent:** Psygnosis
Wymagania: P-166, 32 Mb, akcelerator, CDx4, Windows'95	**Dystrybutor:** CD Projekt tel. (022) 8257121
Internet: http://www.psygnosis.com	

INFO

KKND 2: Krossfire

W krzyżowym ogniu

Jak świat giercowy długi i szeroki, pojawienie się sequela znanej i uznanej wcześniej gierki, traktowane jest z dość dużą rezerwą i obawami. Miłośnicy pierwszej części danego hitu boją się sknocenia bądź wyeksploatowania pomysłu, jakie często zdarza się przy kontynuacji jakiegoś tytułu. Przed tego typu zaszufladkowaniem obroniło się jedynie kilka pozycji, lecz ich nie wymienię, aby nie odwracać uwagi czytelników od głównego wątku, jakim będą zalety oraz wady drugiej części Krush, Kill 'N Destroy.

JASPIN

U góry:
Nowa rasa Series 9 - nowe wyzwanie.

Pierwsza część powstała w zamierzchłych, dwuwymiarowych czasach, zdołała przekonać do siebie grono fanów strategii, przyciągnęła nowicjuszy gatunku i ogólnie wywołała w recenzentach, jak i graczach, sympatyczne, acz nie rewelacyjne czy rewolucyjne odczucia. Druga część tego wiekowego, jak na nasze szybkie czasy, RTS'a, pojawiła się dość późno po "jedynce", co mogłoby zaowocować jakimiś nowinkami, technicznymi ulepszeniami podyktowanymi przeistoczeniami, jakie dokonały się przez ten czas w temacie gierek. Niestety, "szczena" mi nie opadła, chociaż zapowiadało się przy intrze, że jednak tak się stanie, a jedynym ruchem, jaki mogłam wykonać (lecz tego nie zrobiłam, w obawie o efekt wizualny - wszak bądź co

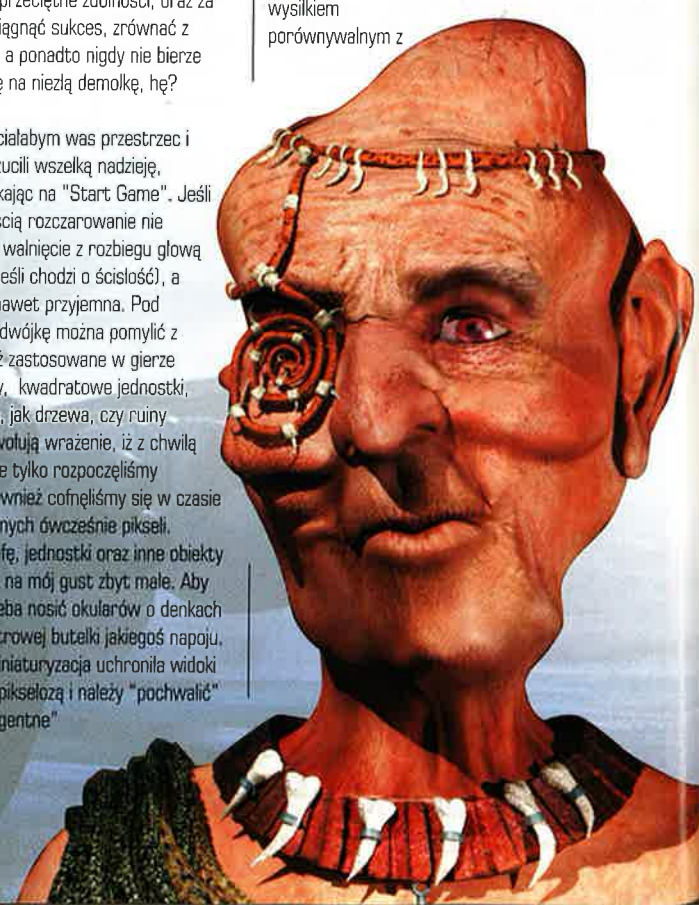
bądź otoczona jestem prawie wyłącznie męskim towarzystwem), to załamać ręce i cicho zakwilić z rozpaczy... Animacja wprowadzająca zasiewa i kiełkuje w głębi duszy przekonaniem, iż oczy za moment zostaną porażone wspaniałą grafiką, na uszy runą niepokojące wojenne dźwięki, a całość niczym doborowa FPP wessie ofiarę, czyli gracza, w siebie, nie pozwalając mu jeść, spać, uczyć się, a jedynie siedzieć przy komputerze i rozwalać, niszczyć, komenderować, zabijać, mlócić, gwałbawić się. :) Zanim zdradzę czy tak się stało ze mną podczas obcowania z KKnD 2, zacznę od powierzchownego omówienia istoty giery oraz malego wprowadzenia dla osób, które są na tyle młode, że z "jedynką" miały do czynienia w kolysce, bawiąc się pudełkiem CD od giery.

Podobnie jak w Starcrafcie, do wyboru RTS'owiec ma trzy rasy: Survivors, Evolved oraz Series 9. Dwie pierwsze reprezentowane są przez ludzi, jednak druga wymieniona grupa należy do, delikatnie mówiąc, mutantów, o tak ostrych rysach tego czegoś na miejscu twarzy, że biedak napromieniowany maksymalną dawką zabójczych promieni mógłby z powodzeniem wygrać z nimi konkurs na mistera tysiąclecia. Trzecia rasa, zupełnie nowa, choć wojennie niedoświadczona, składa się z wkurzonych robotów i innych urządzeń technologicznie zaawansowanych, które zbuntowały się przeciwko istotom organicznym, oskarżając ludzi o wszelkie zło i rozgrywającą się właśnie wojnę (oraz całą resztę poprzednich). Każda z grup głęboko wierzy w swe siły, nieprzeciętne zdolności, oraz za wszelką cenę chce osiągnąć sukces, zrównać z ziemią dwie inne rasy, a ponadto nigdy nie bierze jeńców. Zapowiada się na niezłą demolkę, hę?

Słowami Dantego, chciałabym was przestrzec i poradzić, abyście porzucili wszelką nadzieję, wychodząc z opcji i klikając na "Start Game". Jeśli tak zrobicie, z pewnością rozczarowanie nie będzie tak bolesne jak walnięcie z rozbiegu głową w ścianę (betonową, jeśli chodzi o ścisłość), a sama giera wyda się nawet przyjemna. Pod względem graficznym dwójkę można pomylić z częścią pierwszą, gdyż zastosowane w gierze pikselowate krajobrazy, kwadratowe jednostki, elementy upiększające, jak drzewa, czy ruiny różnych obiektów wywołują wrażenie, iż z chwilą kliknięcia na "start" nie tylko rozpoczęliśmy krwawą batalię, ale również cofnęliśmy się w czasie do epoki 2D i podziwianych ówcześnie pikseli. Pomijając już słabą grafę, jednostki oraz inne obiekty ruchome lub nie są jak na mój gust zbyt małe. Aby tak stwierdzić, nie trzeba nosić okularów o denkach większych niż od trzylitrowej butelki jakiegoś napoju. Być może ta ogólna miniaturyzacja uchroniła widoki przed jeszcze większą pikselozą i należy "pochwalić" twórców za tak "inteligentne" posunięcie.

Grafika to jednak nie wszystko - nie można zapomnieć o AI przeciwnika, które w RTS przeważnie ma generalny wpływ na grywalność oraz powodzenie zabawy. I w tym przypadku mam całkowite prawo do przysłowiowego, i w przenośni, "powieszenia psów" na autorach. Niekiedy wydawać się może, że

walczymy przeciwko roślinie doniczkowej, której umiejętności nie wybiegają poza możliwości rozwijania się i milczącego przyjmowania na siebie bolesnych batów. Jestem świadoma, że początkujący RTS'owcy będą zachwyceni i jednocześnie przerażeni stopniem trudności, ale stawiam całą swoją roczną wyplatę, że doświadczeni gracze po kilku misjach zaczną współczuć przeciwnikowi, którego mlócimy z wysiłkiem porównywalnym z



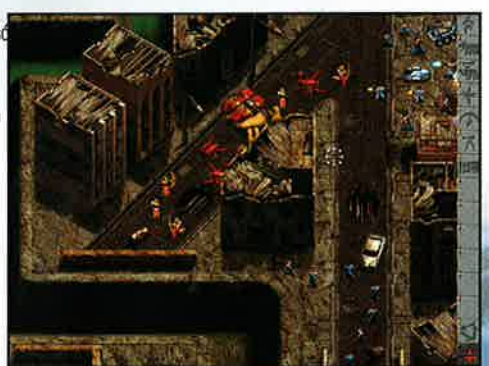
odebraniem związanemu dziecku lizaka.

Owa wada blaknie nieco przy widocznym i odczuwalnym skomplikowaniu oraz zróżnicowaniu misji. Od czasu do czasu można natknąć się na takie rodzynki jak ratowanie z zagrożonego terenu biednego mechanika, wspomaganie innego, bratniego obozu, podstępne i ciche podkopywanie się pod obóz wroga, by zniszczyć jego rafinerię oleju, który w grze jest źródłem mocy oraz siłą napędową, czy też możliwość zastosowania techniki "konia trojańskiego". Niezą, przyjemną zabawą jest również rozbudowywanie własnych jednostek, upgradowanie do kolejnego levelu, by w ten sposób mieć dostęp do lepszych, silniejszych, przerażających dla wroga sił i nowych, bojowych postaci. Pod tym względem stopień skomplikowania jest dość wysoki i można się na wyższych poziomach wojennych nieco w tych wszystkich zasobach pogubić i stracić rozeznanie, co przeciw czemu wysłać i w ogóle - jak używać.

tylko w momencie, gdyby przyłożono mi rakietnicę do skroni. Po którejś tam misji (zależy od cech indywidualnych gracza) można poczuć w powietrzu ciężki powiew nudy iznużenia, wynikającego z wrażenia, iż to wszystko już było (Dark Colony, Total Anihilation, Starcraft), tyle że w nieco lepszym wykonaniu. KKND 2 nie pomogłoby chyba nawet umieszczenie na planszy tytułowej zdjęcia rozebranych do rosołu programistów giery (chociaż z pewnością by nie zaszkodziło). [Męska części redakcji stanowczo protestuje przeciwko takim projektom! - CDA].

U góry:
Dzień z życia robotów, tradycyjna aprawa stali.

Choć grafika nie zachwyca, jednak pomysłowość dowcip oraz zróżnicowanie w sposobie przedstawiania poszczególnych sił bojowych godne są pochwały i z pewnością przypadną do gustu, a nawet i może zaskoczą niejednego weterana tego typu gierek, który wiele już widział. W związku z przyzwoitym rozbudowaniem misji oraz całkiem skomplikowanymi możliwościami rozbudowy swego obozowiska, przed graczem malują się perspektywy wyboru różnych możliwości, sposobów dotarcia do celu i ostatecznego zmlócenia przeciwnika. Jeśli nie udało się za pierwszym razem, można spróbować podejść do problemu inaczej i starać się zaprzęgnąć do pracy zupełnie inne sily, jednostki, czy też wybrać odmienną drogę ataku - "odwrócić kota ogonem".



Wbrew temu, co przed chwilą mogliście przeczytać, z trudem przeszłoby mi "przez palce" stwierdzenie, że grywalność tutaj jest dobra..., a z pewnością byłoby ono mocno naciągane i oświadczyłabym tak

Balsamem dla uszu jest ścieżka dźwiękowa towarzysząca rozgrywc, choć i tutaj daje się po pewnym czasie odczuć pewne skostnienie. Każdej rasie przyporządkowano dwa motywy muzyczne i choć perfekcyjnie dopasowane, dopracowane, potrafią porwać do boju i uprzyjemniają zabawę, jednak stanowczo rotacja między tematami melodii jest zbyt szybka i po pewnym, krótkim czasie znamy już na pamięć, co za chwilę runie nam na uszy (a co zdolniejsi po kilku dniach grania będą w stanie zapisać na pięciolinii cały temat muzyczny dla każdej z ras). Nie zmienia to jednak faktu, że ścieżka dźwiękowa jest dość apetyczna, co niestety nie znajduje odzwierciedlenia w przypadku tzw. sound fx, czyli dźwięków wydawanych przez poszczególne jednostki, gdy wydamy jakieś polecenie. W słuchawkach nie dość, że powtarzają się odzywki ze zbyt dużą częstotliwością (najbardziej tragicznie sprawa wygląda ze znienawidzonym już przeze mnie "What the hell !"), to jeszcze ciągle zmuszonym się jest do "podziwiania" tego samego głosu. Widocznie zabrakło kasy na zatrudnienie więcej niż jednego lektora, ale w takim razie ja się pytam - na co wydana została reszta funduszy, bo z pewnością nie na udoskonalenie engine?!

Perełką, lśniącą jak najlepiej oszlifowany diament, jest humor (z przewagą rodzaju "wisielczego"), dający się we znaki już przy intrze, przewijający się przez misje, a w szczególności jeśli chodzi o krótkie do nich wprowadzenia. Mutantka z Evolved próbująca wzbudzić w graczu ducha walki oraz delikatnie wprowadzić do misji, zwraca na siebie uwagę widoczną, wyrastającą z policzka drugą twarzą, która nie szczędzi wtrąceń i rzadko stara się być cicho. Komputer dowodzący w Series 9 często ulega zawirusowaniu, którego skutkiem ubocznym jest zapewne niezdrowe poczucia humoru, które objawia się wyświetlaniem na ekranie informacji przykładowo na temat sposobu oczyszczania dywanu z plam lub ciągłym restartowaniem (z nudów) systemu (swego - nie naszego) zamiast serwowania istotnych danych dotyczących misji. W każdym razie tego typu sytuacji w gierze nie brakuje, a i może doprowadzić to do tego, że na każdą prezentację nowej misji przez mutankę, komputerowego bossa lub człekokształtnego czolgistę gracz będzie czekał z utęsknieniem.

Kolejnym elementem ratującym wizerunek giery jest multiplay, który w porównaniu z młóceniem bezmyślnego przeciwnika z AI poniżej średnio rozbudowanego kaloryfera jest balsamem dla umęczonej łatwizną duszy. Bardziej pomysłowi gracze powinni już zacierać ręce na myśl o możliwości pomieszania w domyślnych ustawieniach poszczególnych jednostek, poczynając na sile rażenia, a kończąc na odporności na ciosy. W związku z czym stworzenie silniejszego przeciwnika wymaga jedynie przesunięcia kilku "suwaków" w opcjach, i już można stanąć w szranki jeśli nie inteligentnym, to przynajmniej "herkulesowym bezmózgowcem".

KKND 2, jak widać, kontynuuje tradycje swego poprzednika, nie rzuca na kolana, ani nie wnosi niczego nowego do i tak mocno już wyeksploatowanego gatunku. Na swój sposób jest gierą ciekawą i spokojnie może służyć jako okazja do wypróbowania swych zdolności strategicznych w czasie rzeczywistym, ale niestety spore niedociągnięcia oraz katastrofalne AI przeciwnika sporo ujmują zabawie. Początkującym RTS'owcom (a czy są jeszcze tacy?) mogę zalecić KKND 2 jako szansa na oswojenie się z gatunkiem oraz specyfiką tego typu gier, ale pewne wątpliwości mogę mieć co do polecenia produktu starym wyjadaczom strategii. Mogą się wściec na łatwość zaliczania kolejnych misji. Wszelako pomijając ten fakt, bawić się można całkiem nieźle, pod warunkiem, że ponadto przymruży się oko na AI, grafikę oraz dźwięki. Tylko - co wtedy zostaje z gry? ■

DEMO NA CD 09/98 ACTION

Plusy:
- humor
- muzyka
- możliwość ingerencji w ustawienia jednostek
- zróżnicowanie misji

Minusy:
- katastrofalna grafika
- powtarzające się, denerwujące dźwięki
- słaba inteligencja komputera

Ocena: 6

INFO

D-ACTION	**Producent:** Beam Software / Melbourne House/Infogrames
Wymagania: P133, 16 MB RAM, 4xCD, SVGA, Win 95/98/NT 4.0	**Dystrybutor:** CD Projekt tel. 022 8257121
Internet: http://www.games.village.com.au	

DethKarz

Jazda na krawędzi

Z nazwą DethKarz los zapoznał mnie po raz pierwszy podczas zwyczajowego szperania po sieci w poszukiwaniu Czegoś Ciekawego, czegoś co Zdatne Byłoby Do Przeglądu. Jak łatwo się domyślić, tym co sprawiło, że spoczęło na nich moje zmęczone oko, była dziwaczna transkrypcja interesującej samej w sobie nazwy "death cars". Drugie, bardziej już uważne spojrzenie, zdążyło zahaczyć jeszcze o parę kolorowych screenów. Cóż - i one nie wywołały żywszego bicia serducha (za mało snu, za mało kofeiny :). Tak tak; przyznać muszę ze skruchą, że wówczas ani screeny, ani pełne ochów i achów relacje jakiegoś szczęśliwca, który miał styczność z wersją beta, nie były w stanie wyrwać mnie ze stanu błogiego rozleniwienia i zatrzymać po tamtej stronie dostatecznie długo, bym postanowił pokusić się o przedstawienie DethKarz szerszemu, czytelniczemu gronu. A trzeba Wam wiedzieć, że co jak co, ale tego nie mógłbym sobie wybaczyć.

GEM.INI

Los jednak okazał się wyjątkowo łaskawy i po jakimś czasie dał mi drugą szansę. Był nią box z napisem DethKarz i podtytułem Futuristic 3D Combat Racing spoczywający sobie godnie na półeczce w gabinecie Naczelnego (a trafił tam prosto z Australii). Przyznać jednak ze wstydem muszę po raz wtóry, że i tym razem nie obdarzyłem go wystarczającą estymą. I pewnie gdyby nie to, że jedyną alternatywą była inna gra wydana przez Melbourne House - KK'N'D: Krossfire (znowuż ta pisownia!; owszem, miałem okazję zapoznania się ze specyficzną wymową Australijczyków, ale żeby aż tak przekładało się to na słowo pisane?! :) - pewnie pod recenzją DK podpisałby się ktoś inny. Stało się jednak inaczej! Płytka wylądowała w moim czytniku, a ja zabrałem się za leniwe wertowanie instrukcji. Już po kilku chwilach zaś, czyli zaraz po odpaleniu zainstalowanej giery, nie było mnie dla nikogo!

DethKarz wessały mnie w monitor dokumentnie i zupełnie bez wysiłku! Świat wokół przestał się liczyć!

DethKarz są, jako się rzekło, tyle że nie po naszemu: "przyszłościowymi trójwymiarowymi wyścigami bitewnymi". He, nazwa, jak to podtytuł, ogólnie nic nie mówi. Sprecyzuję więc: weźcie klimat z pogranicza WipeOut XL i MotorHead, dodajcie pokręcone jak chiński

ideogram i widowiskowe niczym tęcza tory, dorzućcie do tego kilka typów ultranowoczesnych, zróżnicowanych wozów, parę chochli świetnej - świet(l)nej - grafiki, szczyptę pulsujących basów szybkich podkładów muzycznych, z półtora litra adrenaliny na tor, dokładnie zamieszajcie, odsuńcie się od tygla, gdyż istnieje groźba wybuchu i... już jest. DethKarz w całej swej imponująco lśniąco-grzmiącej okazałości!

Odpowiedzialnością za tę mieszaninę wybuchową, a co za tym idzie: głośną agresywną muzykę, dzikie wrzaski radości i rozpaczy, klątwy miotane pod adresem komputerowych rywali, rozpaczliwe skrzypnięcia, jakie wydaje udręczony do ostateczności joy, wreszcie - w ostateczności - odgłosy rozbijanego szkła ekranów monitorów i deptanych klawiatur, jakie dobiegać będą od komputerów wszystkich giercujących na DethKarz - obarczyć należy ludzi z australijskiego Beam International. To w ich właśnie głowach zalęgła się myśl, by posłać graczy w przyszłość, nakazać wcielenie się w postać Kierowcy (właśnie z wielkiej litery: bohaterów mediów czyli - narodowych nie wolno pisać małą!) najpopularniejszego z ówczesnych sportów: wyścigów tytułowych zabójczych wozów, po czym - nie bacząc na ewentualne, pożałowania godne skutki puścić ich po dwudziestu na wąski, kręty tor. Che che: i za to właśnie chwała im!

Autka, jakimi przyjdzie nam rozbijać się w pogoni za chwałą i bonusami, należą do czterech stajni: Astor, Blitzwagen, Hyperon, Anassi. Stajnie te zostały zróżnicowane tak dalece, jak to tylko - bez szkody dla równowagi rozgrywki - możliwe. Weźmy na przykład "niemiecki" team RKA-1 i jego samochodziki z grupy Blitzwagen. Kierowcy,

którzy wpisują się na listę tej stajni, biorą udział w wyścigach nie po to, by wygrać, ale by wyeliminować jak największą ilość przeciwników! Łatwo zgadnąć więc, że ich "resoraczki" to potężne pancerne kolosy przeznaczone nie tyle do, jazdy co do walki. Zresztą już same nazwy sporo mówią o ich charakterze: Forge, Anvil, Hammer (czyli: Kuźnia, Kowadło, Młot)...
Anassi dla odmiany to leciutkie, kruchutkie, jednak bardzo szybkie i dysponujące fantastycznym przyspieszeniem pociski na

DEMO NA CD 12/98

Plusy:
- nieprawdopodobna grywalność
- fantastyczna grafika (przezroczystości, dymy, efekty soczewek, kolorowe światła itd.)
- podkręcająca tempo muzyka
- kapitalny multiplayer

Minusy:
- dość wysokie wymagania sprzętowe (ale warto - płynność 42 fps rekompensuje z nawiązką poniesione nakłady)!
- tylko dwie podstawowe giwery?!

Ocena: 9

po "wykończeniu" Mistrzostw na torach krótkich, średnich i długich (tak tak! na wszystkich po kolei) otrzymamy wgląd w klasę średnią: Iridium i wreszcie po zaliczeniu jeszcze kilku pucharów - tym razem w kolejności ustalonej wersjami jednego toru (za moment wszystko się wyjaśni) do klasy ciężkiej: Titanium. Czy trzeba dodawać, że wzrost wagi spowodowany jest wzrostem współczynników? Efekt finalny jest zgoła imponujący: ogromna "ciężarówka" - Hammer,

kolach. Tu również nazwy są znaczące: Bullet, Streak, Lightning (Pocisk, Smuga, Błyskawica). Konfrontacja pomiędzy nimi to zaledwie dwie możliwości - trzy strzały z pozostającego w tyle Wagena i Anassi zaczyna dymić i zwalnia, pozwalając się zezłomować; albo trzy strzały nie trafione, Anassi wciska gaz w podłogę i spokojniusio się urywa.

Pozostałe dwa: Astor i Hyperon to wariacje w obrębie dostępnych cech składających się na profil samochodów. W tym pierwszym nacisk położono na przyspieszenie i stabilność jazdy, w drugim... hmm, w zasadzie na wszystko po równo (dlatego też jest to fura odpowiednia dla wszystkich zaczynających walkę... pardon - ściganie się w DethKarz). Wydaje się - wystarczy, prawda? A to dopiero początek. Każda ze stajni dysponuje bowiem trzema wersjami swojego symbolu na kolach. Początkowo otrzymujemy możliwość zabawy jedynie z pierwszym z nich, tym należącym do klasy Platinum.

Dopiero pędząca niby sarenka nad wąziutkimi wąwozami i miotająca w przeciwników ogromnymi błektnymi kulami... Ech! Warto było przemęczyć się przez te wszystkie Czempionaty.

Co ja też piszę?! Jakie męczyć się - jedną z cudowniejszych rzeczy w DethKarz jest to, że one wcale nie męczą! To niesamowite, ale po kilku godzinach gry non-stop, kiedy normalnie zwykle zaczynam odczuwać potrzeby cielesne (hej: mowa o głodzie i pragnieniu) nie byłem w stanie zmusić samego siebie, by choć na moment odejść od kompa. To ciekawe, gdyż poziom trudności jest wyśrubowany tak dalece, że wielokrotne powtarzanie każdego z torów, uczenie się ich struktury na pamięć - a staje się to koniecznością: poskręcanie ich przywodzi na myśl półmisek ze spaghetti, a ciągłe zmiany wysokości kolejkę górską - powinno wręcz nużyć. Tak jednak nie jest! Być może odpowiada za to sam design torów. Ot weźmy po kolei: Metro City - tor na powietrznych autostradach w obrębie największego molocha, jaki pobudowała ziemska cywilizacja - pełen świateł drapaczy chmur, ogromnych videobeamów, na których odtwarzane są w czasie rzeczywistym filmy, poruszających się latajek... Albo The Pole - tor umieszczony w ostatnim nieskażonym miejscu naszej planety: na obszarze podbiegunowym, Grand Keys - w obszarze zwrotnikowym, gdzie tor stanowią mosty oraz - uwaga! - podwodne tunele łączące urocze wysepki skąpane w błękitnym morzu. Wreszcie Red Planet - najtrudniejszy i najbardziej chyba widowiskowy tor na czerwonej planecie - Marsie...

Hardware

• Astor

Prowadzi się miękko i płynnie, a przy tym trzyma się drogi tak dobrze, że niektórzy z jego kierowców przysięgają, że ten samochód jeździ sam. Drugą istotną cechą furgonów teamu Astor jest to, że błyskawicznie osiągają maksymalną prędkość. Słowem: zacznij właśnie od nich.

• Blitzwagen

W obrębie tego teamu nie jest ważne której grupy wagowej samochód prowadzisz - jeśli ma on na sobie znak BW oznacza to, że jest ciężki, stosunkowo powolny, mało elastyczny (paskudnie trzyma się drogi) i w dodatku dysponuje słabym przyspieszeniem. Wygrałem jednak jeżdżąc nimi - zaletami bowiem nie do pogardzenia są mocny pancerz i potężna siła ognia! Sposób na zwycięstwo: wejdź w środek grupy i eliminuj rywali jadących przed Tobą.

• Hyperon

Team Hyperon stworzył coś, co śni się po nocach kierowcom innych stajni: samochód łączący w sobie wszystkie najlepsze cechy przeciwników. Warto jednak wspomnieć o tym, że coś, co jest dobre we wszystkim nie może być BARDZO dobre w czymś jednym.

• Anassi

Pociski na kołach. Liczy się tylko prędkość i przyspieszenie. Kruche niczym wielkanocne jaja :). Chcąc wygrać dawaj po garach i za wszelką cenę unikaj posyłanych od tyłu niespodzianek!

zagrożenia ze strony inteligentnych rywali - i przy okazji re-we-la-cyj-ne efekty świetlne, jakimi szczycą się nie tylko tła, ale przede wszystkim nasi bohaterowie - po przelknięciu któregoś z power-upów (choć nie tylko - ślady opon na nawierzchni, niemal rzeczywiste dymy, przezroczystości, ISKRY! (i to jakie!) - również dają po oczach!). Zaś głośna, ekstra-dudniąca muza potrafi zatrzymać dech w płucach i to niejednokrotnie! Zaprawdę powiadam Wam: trzeba zagrać, by docenić!

Pewnie przez wielu okrzyknięty zostanę heretykiem, ale w DethKarz gra się lepiej niż w boskie Need4Speed! Tu bowiem jest... szybciej, zabawniej (nie ma to jak "popieścić" wroga prądem), a przy tym... bardziej kolorowo. Co prawda w przypadku DethKarz nie ma mowy o swobodnym rozglądaniu się wokół - istnienie minimum czasowego, w jakim musimy się zmieścić, stanowi całkiem poważny bodziec do szybkiej jazdy, jednak gdy znajdzie się te dwie dziesiąte sekundy, by rzucić okiem na prawo i lewo... - no naprawdę można się zachłysnąć! Sugerowałbym przy tym rzeczone rzucanie oczami tylko w sytuacji, gdy jesteśmy w trybie obserwatora lub wtedy, gdy uda się już posłać do krainy Wiecznych Wyścigów co bardziej naprzykrzających się rywali czy zostawić za sobą kilka bombek i raz czy dwa zwiększyć nieco dystans za pomocą dopalacza - w przeciwnym razie chłopaki szybciutko wykorzystają chwilę nie-do-końca-uwagi i udowodnią nam, że jesteśmy mali i mięciutcy (micro-soft).

Hm, no tak, nie da się ukryć: tory są cztery. To znaczy: dwanaście, gdyż każdy z nich ma po trzy wersje: tą najkrótszą, średnią i najciekawszą - najdłuższą. Co ciekawe jednak są to w zasadzie różne tory, gdyż każdy następny oprócz prostej startowej jest zupełnie nowy! Za każdym razem więc trzeba poświęcić mu maksimum uwagi. Za każdym razem też walka - bo jednak ten pierwiastek w czasie moich wyścigów (wiecie, rozumiecie: Blitzwagen :)) miał kluczowe znaczenie - jest wyjątkowo emocjonująca.

A jadąc za nimi i tak nie sposób podziwiać inwencji twórców i możliwości engine - w moim przypadku nieco przysłaniał widoczność strumień kolorowych świateł zaczynający się na masce naszego furgonu i kończący gdzieś w bagażniku któregoś z przeciwników :).

I już na sam koniec pytanie: na dobrą sprawę któż mógłby się spodziewać, że przedsiębiorstwo znane dotychczas na pecetowej scenie software jedynie ze (średniego) RTS-a: KK'N'D i dodatków doń oraz mało popularnego u nas z oczywistych względów Cricket 97 zabłyśnie taką perełką?! Przecież to właśnie dlatego, wykorzystując

Ano właśnie. Wreszcie coś na temat czegoś porażającego, a atakującego gracza jak elektrony luminofor - nastroju. Tu jednak napotykamy problem: TEGO nie są w stanie oddać żadne słowa. Powiem tylko, że nawet mój braciszek, którego groźbą odpalenia samochodówki zwykłem szantażować ("dawaj albo włączę...!") zupełnie przy niej wymiękł! Jednak nic w tym dziwnego: fantastycznie oddane poczucie pędu, w połączeniu ze znakomicie zrealizowaną charakterystyką fizyczną jazdy samochodów plus poczucie ciągłego

Software

• Torpedo (żółty powerup)
Potężna niekierowana rakieta. Leci na wprost i wybucha jeśli w coś uderzy. Trafienie sieje popłoch wśród posiadaczy słabszych pancerzy.

• Heatseeker (różowy powerup)
Lokuje się w najbliższym celu; jednak jeżeli cel ten wykona jakiś gwałtowny manewr - więź pryska!

• Homing Missile (fioletowy powerup)
Ta lekka rakieta po wystrzeleniu trzyma się drogi jak przyklejona. Zawsze trafi w jakiś cel, lecz jej moc jest tak niewielka, że wymierny efekt wymaga kilkukrotnego trafienia.

• Cluster Bombs (zielony powerup)
Wyrzuca za Twój wóz pakiet bomb wybuchających w zetknięciu z innymi użytkownikami toru. Rozrywkowa rzecz!

• Antimatter Shield (pomarańczowy powerup)
Zmienia twój furgon w broń! Od momentu zaktywowania (fajny efekt "lawy" na samochodzie) każde zetknięcie się samochodów będzie "nagradzane" niszczącym przeciwnika łukiem elektrycznym. Dodatkowo zapewnia niewielką ochronę przed pociskami.

• Stealth Car (jasnozielony powerup)
Efekt znany z Predatora: stajesz się niemal zupełnie przejrzysty! Lecz, jakkolwiek pociski przenikają przez samochód, to strzec się musisz kolizji z innymi obiektami - od obrażeń tego typu "niewidzialność" nie chroni.

• Shield (błękitny powerup)
Ot, po prostu tarcza. Ciekawy "wodny" efekt wizualny i znakomita ochrona przed obrażeniami.

• Quick Fix (morski powerup)
Natychmiastowo redukuje zgubne uszkodzenia. Uwielbiany i błogosławiony przez niemal zezłomowanych kierowców.

• Nitro (czerwony powerup)
Włącz i mocno złap się kierownicy! Przez kilka chwil dysponujesz super przyspieszeniem i maksymalną prędkością! Wykorzystaj to!

Uwaga: szary powerup to losowo wybrany jeden z powyższych.

rachunek prawdopodobieństwa i szanse takiego zdarzenia, oceniając je na co najwyżej marne, unikałem bliższego kontaktu z DethKarz. A to taki hit! He, niby jedynie zręcznościówka, niby tylko od startu do mety, lecz jak pomyślane i - co w tym przypadku ważniejsze - zrobione! Ostrzegam więc: od tej pory Beam International i Melbourne House muszą się pilnować: będę mieć ich na oku!

■

Producent: Beam International / Melbourne

Wymagania: Win 9x, P166 (akc.), P200 (SVGA), 16 MB RAM

Dystrybutor: CD-Projekt tel. 022 8257121

Internet: http://www.XXXXXXXXX

INFO

X-games Pro Boarder

Snowboardowy Odjazd

Czasami życie bywa pełne niespodzianek. Właśnie w ten weekend planowałem po raz pierwszy od kilkunastu lat krótki wypad na narty, a tymczasem... Tymczasem w piątek w redakcji zjawiła się paczka z ESPN X-Games Pro Boarder i Naczelny wypowiedział do mnie tylko dwa wyrazy: "na poniedziałek". Tym sposobem zamiast w górach, wylądowałem przy moim kochanym blaszaku. A to oznaczało jazdę po oteksturowanych stokach. Wszystko co wiem o snowboardzie to zasługa mojej snowboardowej mistrzyni, czyli Kingi. Co zatem wiem o snowboardzie? Niewiele. Tyle, że zamiast na dwóch deskach, jeździ się na jednej, za to szerszej. Za oceanem snowboardziści to całkiem spora grupa oszołomów. Większość młodych ludzi spędza właśnie w ten sposób wolny czas. W weekend biorą swoją deskę, zakładają tzw. Board Dockter, a na uszy słuchawki z jakąś kapelą grającą Alternative i jadą do Banff albo Jasper. W Polsce snowboard dość energicznie się rozwija, ale raczej nie zdobędzie aż tak dużej popularności. W końcu Zieleniec to nie Jasper, a Sudety to nie Góry Skaliste.

ELD vel Snow White

Jak być może już się domyśliliście, ESPN X-Games Pro Boarder to nic innego jak symulacja jazdy na snowboardzie. I to znakomita, bo jak na EA Sports przystało, chłopaki odwalili kawał dobrej roboty. Na dzień dobry wita nas bardzo dynamiczne demko, które podnosi wystarczająco wysoko poziom adrenaliny tak, aby naszym jedynym pragnieniem było jak najszybsze dorwanie się do samego grania. Tak też uczyniłem, klikając błyskawicznie na single player. Przyjemnym zaskoczeniem jest możliwość wybrania któregoś (lub którejś) z kilkunastu mistrzów deski, aby nim poszaleć. Co prawda mi ich nazwiska wiele nie mówią, ale może komuś z was... Są to m.in. Jamie Lynn, Daniel Franck, Peter Line (brakuje tylko Kingi Mróz ;)). Jeszcze milsze jest to, że oprócz ich umiejętności, zamieszczono również ich dokładne życiorysy. Łącznie z np. hobby. Małym zgrzytem jest za to poziom trudności w Pro Boarder, bo nawet na najniższym (Amateur) musiałem solidnie pogimnastykować palce, zanim zacząłem wygrywać. W sumie to jednak tylko kwestia wprawy (dość długiej), tym bardziej że sterowanie jest przyjemnie łatwe. Do opanowania mamy tylko cztery klawisze plus kierunkowe.

Konkurencji czekających na nas jest cztery: Halfpipe, Midnight Express, Stadium oraz Slopestyle. Halfpipe to konkurencja polegająca na jeździe w śnieżnej rynnie i wykonywaniu różnych akrobacji, za które otrzymujemy punkty. Wygrywa oczywiście ten, kto zbierze tych punktów najwięcej. Midnight Express to konkurencja zdecydowanie najbardziej dynamiczna. Przypomina ona normalny zjazd narciarski, czyli Downhill. Po prostu pędzimy w dół na desce razem z kilkoma podobnymi szaleńcami. Kto pierwszy ten najlepszy. Nie jest to takie proste, jak się wydaje, bo trasa jest pokręcona jak zwinięta kobra. Do tego atrakcje w postaci drzew i wystających spod śniegu pni. Oprócz tego, iż Midnight Express jest piekielnie szybki, to jeszcze jest szalenie widowiskowy. Rozgrywany jest bowiem w nocy. Zgoła inne tempo posiada Stadium i moim zdaniem jest to najnudniejsza konkurencja Pro Boarder.

Powiedzmy, że jest to coś w stylu Halfpipe, z tym że mamy do dyspozycji tylko jedną ścianę rynny. Zasady punktowania są identyczne. No i na deser została moja ulubiona konkurencja, czyli Slopestyle. Slopestyle można określić jako skrzyżowanie Halfpipe z Midnight Express. Pędzimy w dół, zaliczając po drodze akrobacje na różnych rampach i pagórkach. Można dosłownie robić cuda na tej trasie. Niestety wszystkie konkurencje po jakimś czasie się nudzą (pomimo, że same w sobie są ciekawe). Szczególnie kiedy po raz n-ty jedziemy tą samą trasą w Midnight Express.

Graficznie Pro Boarder tak jak każdy produkt EA Sports przykleja oczy do monitora. Rewelacyjny motion capture, zero pikseliozy, piękna otoczka (klaszcząca publika, kolejki linowe oraz drzewa i stoki)... W każdym razie screeny, które widzicie, wcale nie oddają wrażeń, które ma gracz - no cóż, dopóki nie będzie animowanych 15" calowych obrazków w CDA, tak być musi. Uwierzcie mi więc, że gra wygląda lepiej niż te picturki. Wlepiając gały w monitor czekałem jeszcze tylko na powiew zimnego, lodowatego powietrza... Jeszcze większego kopa daje muzyka. Śmiem nawet zaryzykować twierdzenie, iż muzyka w Pro Boarder to główny motor napędowy tej gry. Szybkie, często ostre kawałki idealnie pasują do szaleństw na desce. Dają wprost niesamowity zastrzyk adrenaliny. Odpalcie sobie trasę Midnight Express i ruszcie w dół. Muzyka wtedy dosłownie pcha nas w kierunku mety. Pełen snowboardowy odjazd. Na zakończenie mały apel: wszyscy deskarze do swoich Pentiawek i giercujcie w Pro Boarder na maksa. Ja tego weekendu spędzonego przed monitorem wcale nie żałuję. ■

Plusy:
- muzyka
- grafika
- grywalność
- dużo snowbordzistów do wyboru, każdy z własnym bio
- ciekawe konkurencje

Minusy:
- nie wiem, może jedynie to, że jest naprawdę trudna?
- po jakimś czasie jednak te same konkurencje się nudzą

Ocena: 7

D-ACTION	**Producent:** EA Sports
Wymagania: P166, 32 RAM, WIN 95/98, CDx4, karta dźwiękowa	**Dystrybutor:** IPS tel. 022 6422766
Internet: http://www.easports.com	

INFO

Worms Armageddon

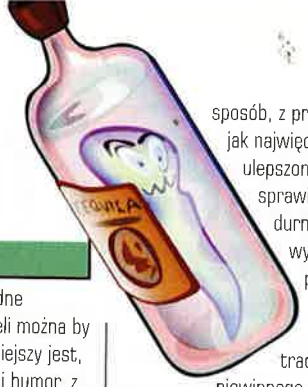
Trzeci sezon na robaki

O tym, że robale szykują się do ostatecznej rozgrywki, wiadomo było w całym ogrodzie od dawna. Gorącą atmosferę podniecały przenikające do prasy pogłoski o wzmożonych zbrojeniach, oraz sam tytuł, kojarzący się z kinową superprodukcją. Niestety, kiedy dżdżownice były już gotowe do wojny, a nad całym ogrodem zawisła pokrywa ciemnych chmur, okazało się, że zapowiadanej burzy nie będzie, a same robaki powróciły leniwie z powrotem do nawilżonej przez lekki, letni deszczyk gleby...

ŁUKASZ BONCZOL

Niewątpliwie mocny i wymowny tytuł gry mógł świadczyć o nadciągającej rewolucji. Niestety, muszę ostudzić zapały wszystkich miłośników robali, którzy się na nią nastawili. Przyznam szczerze, że sam byłem lekko zaszokowany (w negatywnym tego słowa znaczeniu) zakresem zmian w nowych Wormsach. Gra ta nie jest z pewnością żadnym przełomem - czym więc tak właściwie naprawdę jest? Odpowiedź brzmi: Udoskonaloną do granic możliwości wersją Wormsów 2, wzbogaconą o parę nowych broni i trybów rozgrywki.

Nie będę się rozpisywał nad grafiką gry, gdyż pozostała ona prawie niezmieniona w stosunku do poprzednika. Jedyną innowacją jest możliwość zwiększania rozdzielczości, co owocuje widokiem na większy obszar pola walki. Ma to swoje plusy i minusy. Z pewnością łatwiej jest ostrzeliwać przeciwnika na większe dystanse (szczególnie przy pomocy np. granatów, kiedy cel znajduje się poza polem widzenia), z drugiej jednak strony wycelowanie z UZI do czegokolwiek przy rozdzielczości 1024x768 jest co najmniej problematyczne. Nieznacznie podrasowano także eksplozje, głównie pod względem rozmiarów. Często zdarza się, że gdy rozpęta się porządna zadyma, to jej skutki można ocenić dopiero po rozpierzchnięciu się dymu. Odniosłem także wrażenie, iż nieznacznemu powiększeniu uległy plansze, na których toczy się rozgrywka. Dodano kilka nowych scenerii, takich jak złomowisko samochodów, miasto czy bliżej niezidentyfikowane okolice, w których podziwiamy różnorodne postacie kosmitów. Nad wystrojem leveli można by się rozwodzić bardzo długo, ale najważniejszy jest, jak to zwykle w Wormsach bywa, polot i humor, z jakim zostały one zrealizowane. A tego ostatniego naprawdę nie brakuje. W nowych robalach występuje ten sam wariacki typ dowcipu, co we wszystkich poprzednich częściach. Dlatego WA śmiało można polecić wszystkim amatorom komputerowego szaleństwa, bez specjalnego zwracania uwagi na wiek.



Nie znaczy to jednak, że gra nie jest brutalna. Wprawdzie nie uświadczymy tutaj hektolitrów krwi, urywanych kończyn czy innych tego typu "atrakcji", ale widok bohaterów okładających się nawzajem siekierami i kijami baseballowymi (a ponoć one: "służą do grania a nie do zabijania":)) do najdelikatniejszych nie należy. Może zarzucicie mi, że się czepiam tej przemilej, zrealizowanej jak kreskówki dla dzieci gry, ale zapewniam, że naładowana jest ona ogromną dawką złośliwości. To już nie są stare, dobre Wormsy, w których nieświadome niczego robaczki wlazły na miny przeciwpiechotne, albo stwierdzały z niezmiernym zdziwieniem, że ich kumpel potraktowany z Miniguna nagle wyzionął ducha. Robaki z Armageddonu są perfidne aż do granic. Potrafią misternie planować, aby potem w precyzyjny sposób, z premedytacją zadać bliźniemu jak najwięcej obrażeń. Także znacznie ulepszona sztuczna inteligencja, sprawia, iż sytuacje, gdy durniutki robaczek, chcąc wysadzić kumpla w powietrze, sam pada ofiarą własnej zawiści, zdarzają się o wiele rzadziej. Gra traci przez to trochę swego niewinnego charakteru.

U dołu:
Sami widzicie, że grafika praktycznie - w stosunku do worms 2 - nie uległa istotnej zmianie.

Znacznym zmianom uległa muzyka, która dynamicznie zmienia się w zależności od rozgrywającej się na ekranie akcji. Doskonały efekt uzyskano dzięki wmieszaniu wielu stylów (od patetycznej muzyki, jaka zwykle składa się na ścieżki dźwiękowe filmów, do rytmów kojarzących się z kreskówkami). Oprawa muzyczna potrafi niekiedy nieźle podsumować jakieś zagranie. Za to należy się autorom wielki plus. Ciekawostką (bo nie nazwałbym tego poważną innowacją) jest możliwość wyboru flagi dla zespołu, jakim będziemy kierować. Bank z rozmaitymi banderami jest iście imponujący i zawiera zarówno te rzeczywiste (NATO, Unia Europejska, Katar, Wietnam, Korea itp.; dla patriotów znajdzie się nawet polska flaga), jak i zupełnie szaleńcze, wymyślone przez Team 17 (owca, skunks oraz tym podobne). Niby taka mała rzecz, a cieszy.

W stosunku do Worms 2 dodano także nowe tryby rozgrywki. Pierwszym z nich jest trening, dzięki któremu możemy wyszlifować nasze umiejętności w posługiwaniu się niektórymi rodzajami broni. Oprócz dowolnego ćwiczenia się w np. kierowaniu superowcą, istnieje także tzw. trening podstawowy, składający się z szeregu lekcji (np. miotanie granatu przy stałym wietrze, zmiennym wietrze itp.). Po zaliczeniu ich wszystkich mamy dostęp do nowości w Wormsach, a mianowicie misji. Niestety, nie dane mi było zakosztować tego rodzaju zmagań, ze względu na absurdalnie wysoki poziom trudności, jakim cechuje się tryb treningowy. Doprawdy trudno jest trafić granatem w cel oddalony o dwie długości ekranu, tak aby pocisk wybuchł w momencie uderzenia w cel. To wszystko oczywiście przy udziale wiatru i z ostrym limitem czasowym. Po godzinie usilnych zmagań, które zaowocowały jedynie frustracją, straciłem nadzieję, że kiedykolwiek pogram sobie w jakąś misję... A szkoda! Wydaje się, że w tym przypadku autorzy gry przesadzili, sztucznie utrudniając zabawę.

W porównaniu z poprzednikami, W2 oferuje graczom ogromną konfigurowalność. Przekopując się przez różnorakie panele opcji (wszystkie wykonane czytelnie i przejrzyście), można zmienić bardzo wiele parametrów gry (między innymi mogiłę; na życzenie nasi mali bohaterowie spoczywać mogą np. w piramidach, pod obeliskami czy innego rodzaju monumentami). Dobrze

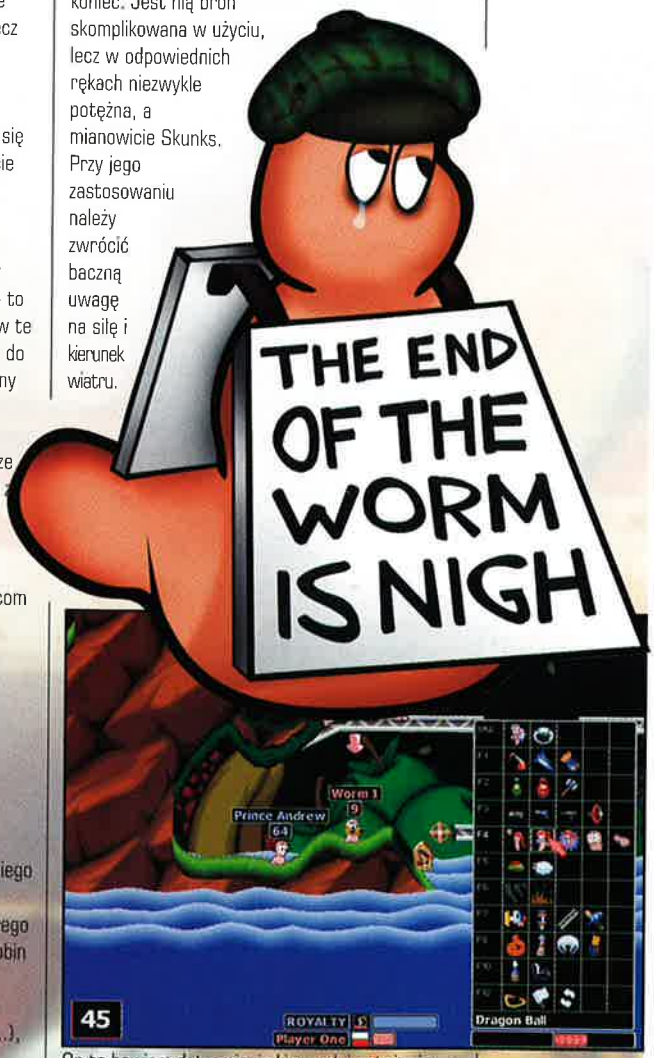
Po prawej:
Może i Wormsy w nowym wydaniu nie są rewelacją, ale i tak się do nich ślinię...

sprawuje się także dołączony edytor terenu, dający domorosłym konstruktorom spore pole do popisu. Kombinować można także z próbkami dźwiękowymi, gdyż te zapisane są w formacie Wave i łatwo dają się importować. Sporo radości daje grzebanie przy ustawieniach językowych speechy. Autorzy przygotowali istne multum lokalizacji. Istnieje także wersja polska, lecz nie zaskakuje niczym szczególnym. Odniosłem wręcz wrażenie, jakby nie bardzo przykładano się do redagowania tekstów. O wiele zabawniej jest włączyć sobie wersję rosyjską, norweską czy północno-wietnamską. Długie godziny zwijania się na podłodze ze śmiechu zapewnione. Oczywiście podałem tylko nieliczne przykłady (nie wspomniałem o portugalskim, holenderskim, japońskim... ach! - gdybym wymienił wszystkie języki, jakimi posługują się robaczki, zabrakłoby pewnie miejsca na recenzję!), ale wierzcie mi - to istny obłęd! Można godzinami wsłuchiwać się w te dźwięki i zachodzić w głowę, jak to możliwe, że do tej pory nikt nie wpadł na trak banalny i genialny jednocześnie pomysł.

Dziwicie się pewnie, że nie wspomniałem jeszcze o broniach, które jakby nie patrzeć, są jednym z najbardziej jajcarskich elementów. Wbrew oczekiwaniom, nie doświadczyłem jakiejś radykalnej zmiany arsenału. Obok starych (ale jakże jarych) gadżetów do ukrócania dżdżownicom żywota, znalazło się zaledwie kilka nowych zabawek. Większość z nich nie jest niczym odkrywczym, a jedynie powielaniem już sprawdzonych wzorów. Jaka to różnica, czy zdzielimy nieprzyjaciela z piąchy, kija baseballowego, czy też przy pomocy topora? Wprawdzie ten ostatni, nowy sposób jest arcykomiczny (każdy musi zobaczyć worma w hełmie z rogami używanym niegdyś przez Wikingów!!!), ale i tak po jakimś czasie się do niego przyzwyczajamy i razimy środkami konwencjonalnymi. Podobnie jest z łukiem, którego użycie wymaga od robaczka nałożenia czapki Robin Hooda. Jest też kilka odmian owcy (zwykła, nafaszerowana C4 skacząca owca, superowca kierowana manualnie z ziemi, owca samobójca...), gołąb kierowany, znany wszystkim wielbicielom Monty Pythona, święty granat ręczny, wybuchowa staruszka... Po takiej dawce wrażeń trudno będzie graczy czymś zaskoczyć w następnych Wormsach. Z bardziej "normalnych" broni należy z pewnością wymienić miotacz

płomieni czy wsparcie powietrzne (w dwóch odmianach: napalm i zwykłe bomby). Także do przemieszczania się oddano graczowi do dyspozycji nowe urządzenie w postaci plecaka odrzutowego.

Przychodzi taki czas w życiu robala, że nic więcej już zdziałać nie można; ostatni nabój ugodził w pierś wroga, a rany nie pozwalają na odwrót. Każdy szanujący się worm postanawia wtedy umrzeć z honorem na polu walki i popełnić samobójstwo, grzebiąc przy okazji we wspólnej mogile kilku nieprzyjaciół. W Worms Armageddon można tego dokonać w nowy sposób - wysadzając się w powietrze. Przed eksplozją mały bohater komicznie się nadyma i wydaje znany wszystkim znawcom drugiej wojny światowej okrzyk: Tora! Tora! Tora! Największą perełkę zostawiłem sobie na koniec. Jest nią broń skomplikowana w użyciu, lecz w odpowiednich rękach niezwykle potężna, a mianowicie Skunks. Przy jego zastosowaniu należy zwrócić baczną uwagę na siłę i kierunek wiatru.



On to bowiem determinuje kierunek i natężenie trujących wyziewów wydobywających się skunksowi spod ogona. Siła rażenia oparów jest niewielka, jednak oddziałuje na ofiary przez dłuższy czas, a gdy chmura obejmie większy obszar, to straty są nieuniknione.

Nadeszła kolej na małe podsumowanie. Chociaż Armageddon nie jest żadną rewelacją, to jednak zawiera parę miłych akcentów. Stąd też końcowa ocena. Armageddon jest przeznaczony raczej dla osób, które mają styczność z serią Worms po raz pierwszy. Będzie to dla nich dobry wybór, ponieważ najnowsza część nie straciła nic a nic z uroku poprzedników; a wspólna partia z kolegami na jednym komputerze nadal stanowi nie lada frajdę... Szczerze mówiąc, to ludziom z TEAM17 coraz trudniej będzie wymyślić coś nowego (bo co można jeszcze ulepszyć w wormsach?). No, chyba że zdecydują się na stworzenie Worms3D, ale to już zupełnie inna para kaloszy....

Plusy:
- Nowe rozdzielczości
- Wariackie bronie
- Edytory
- Konfigurowalność
- Muzyka

Minusy:
- Niewielki zakres zmian
- Przesadnie trudny tryb treningowy

Ocena: 7

CD-ACTION

Producent: TEAM17/Microprose

Wymagania: 486/100, 16MB RAM, CDx2, Dos/Win 95

Dystrybutor: IPS tel. 022 6422766

Internet: http://www.team17.com

INFO

KUP OBIE I DAJ JEJ JEDNEGO

- Komediowe ujęcie tematów tabu;
- Przezabawne erotyczne obrazki w HiColorze;
- Trzyetapowy symulator biznesu erotycznego w czasie rzeczywistym (Lula SE);
- Niespotykane dotąd spojrzenie na temat komputerowego przyjaciela (Lula VB);
- Przyjazna cena.

©1995 GDV Software Published by Take 2 Interactive Software Europe. All rights reserved Hogarth House, 29-31 High Street, Windsor, Berkshire SL4 1LD, United Kingdom

TAKE 2 PC CD

WW II Fighters.

Nie tylko dla asów

Witam wszystkich asów symulacji walk powietrznych oraz początkujących oblatywaczy. Tak to się już złożyło, że gry z serii Jane's Combat Simulations "zagnieździły się " u nas na rynku na dobre. Dzisiejszy produkt opisywany przeze mnie również należy do tej serii. Ostatnio symulatory walk powietrznych biorą górę nad innymi symulatorami. Nowością na rynku jest gra pt. World War II Fighters. Sama nazwa oznacza, że będziemy mieli możliwość polatania na maszynach z tamtego okresu. Hola, hola nie na wszystkich i nie na raz. Konkretnie polatamy już prawie pod sam koniec wojny, bo w roku 1944, dokładnie w grudniu. Czyli mniej więcej o tej samej porze roku co teraz (tekst napisałem zimą), ale 54 lata wcześniej. Jakie maszyny zostały nam dane do dyspozycji? O tym później.

KPT. GREGP.

Odpalam i co widzę? Efektowne intro, które zagrzewa do walki, już czuję stery w dłoniach. Burzliwa muzyka i szybka akcja są motorem napędowym całego widowiska. Po intrze czas na kolejne niespodzianki. Moim oczom ukazało się menu, które mogę określić jako muzeum historyczne. Całość można podzielić na poszczególne sekcje, do których zaliczam:

- Sekcję historyczną, w której możemy posiąść choć trochę wiedzy na temat ważnych wydarzeń historycznych tamtego okresu. Jednak nie są to wszystkie wydarzenia tej pamiętnej wojny. Przedstawiony mamy tylko rok 1944 i ważniejsze operacje, które odbyły się w tamtym czasie.
- Sekcje sprzętową, w skład której wchodzą siły powietrzne i lądowe . Każda jednostka latającą bądź poruszająca się po ziemi posiada bardzo bogatą charakterystykę. Co tu ukrywać jest to czysta encyklopedia, która może być niezwykle pomocna. Jest to niewątpliwy plus, za pomysł i rozwiązanie. Osoba, która interesuje się bliżej zagadnieniami związanymi z Drugą Wojną Światową, poczuje się jak u siebie w domu. Sekcja historyczna oraz sprzętowa uzupełniają się wzajemnie, tworząc jednolitą całość.

U góry:
Ten screenik u góry to naturalnie projekt ciężkiego niemieckiego myśliwca Tiger :)

Misja pojedyncza (Single mission)

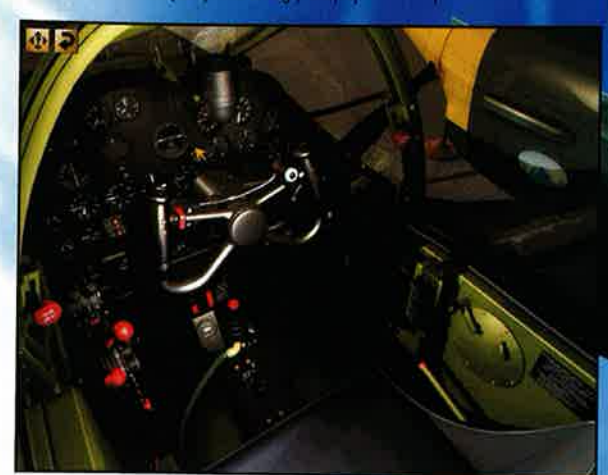
Bardzo poręczna funkcja, w szczególności gdy nie chcesz się angażować w kampanię (przynajmniej na razie). W tym miejscu wybierasz samolot, zadanie do wypełnienia, liczbę wojsk i samolotów przeciwnika. Szczególną uwagę zwracam na rodzaj zadania, do którego należy przyporządkować odpowiednią maszynę.

Kampania

Każdy już wie o co chodzi. Jeśli skończyłeś trenować w pojedynczych misjach, to czas rozpocząć prawdziwą batalię. Czeka cię mnóstwo zadań, wrogów do zniszczenia i zestrzelenia. Powodzenia!!! Misje stopniowo odznaczają się coraz wyższym poziomem trudności, ale przecież jesteś asem... Więc zapnij pasy, skoncentruj się i nie panikuj, bo to może cię zgubić. Możesz wybrać stronę Aliantów albo Hitlerowskich Niemiec. To, czyję stronę wybierzesz, zdecyduje o maszynie do wyboru oraz o typie misji do wypełnienia. Obie kampanie przypominam, rozgrywają się w 1944r. nad terytorium Belgii.

Jakby komuś było mało, to obok jest jeszcze tzw. Hangar, czyli miejsce, w którym trzymane są samoloty. Stoi tam kilka maszyn, na których przyjdzie nam walczyć. W rzeczywistości są to takie samoloty jak: P38J Lightining, odrzutowy Me262A (Messerschmitt), P47D Thunderbolt, P51D Mustang, Bf109G (Messerschmitt). Twórcy gry uprzyjemnili nam rozrywkę, bo dodatkowo istnieje możliwość zajrzenia "pod maskę" każdej z maszyn. Spojrzeć możemy również na wnętrze kokpitu oraz do luku z uzbrojeniem. Nie bez powodu wspomniałem, że gra ma miejscami charakter dobrze opracowanej encyklopedii i do tego multimedialnej. Dzieje się tak, ponieważ każdy z samolotów opatrzony został komentarzem oraz krótkim filmem, który ma na celu oddanie rzeczywistego wyglądu maszyny. Filmy w większości pochodzą z archiwów. Czujemy przez ten zabieg specyficzny klimat, jaki posiada ta gra.

Czas przejść do kolejnego pomieszczenia, jakim jest tzw. WAR ROOM. Każdego pewnie interesuje, co nam zaoferowano w tym miejscu. Już wyjaśniam. W tym punkcie podejmujesz decyzje, w jakim trybie będziesz latał. Może będzie to misja pojedyncza a może kampania. Możesz również odbyć szybki lot (quick mission) lub zdecydować się na stworzenie własnej misji, do czego służy panel mission builder. Jeszcze jedną dodatkową funkcję, bez której piloci komputerowi nie mogą się obejść, jest opcja Multiplayer. A co właściwie podano nam na talerzu.



Multiplayer

Tak, tak, właśnie o to chodzi. Jeżeli twój komputer jest podłączony do internetu bądź do sieci lokalnej, to zabawa będzie o wiele

przyjemniejsza. O wiele lepiej jest latać z kolegą bądź koleżanką, która chroni twoje tyły. Możesz również wybrać inna opcję tzw. face to face, czyli pojedynek jeden na jednego. Zabawa wyśmienita.

Mission builder

Chyba najbardziej rozbudowany moduł w grze. Dzięki niemu możemy tworzyć zupełnie nowe misje i zapisywać je na dysk. Do naszej dyspozycji jest wiele parametrów, które wedle naszego uznania mogą zostać zmienione. Należą do nich: pojazdy nieprzyjaciela, wsparcie artylerii, oddziały żołnierzy, kierunki lotów maszyn wraz z punktami nawigacyjnymi. Również warunki pogodowe nie muszą pozostać niezmienne; zmieniamy godzinę lotu, widoczność (od bardzo dobrej do niemalże zerowej). Jeżeli plan naszej misji jest zbyt skomplikowany i przez to nieczytelny, to istnieje funkcja tzw. filtrów, które ukrywają wybrane przez nas jednostki. Sama mapa również może zostać okrojona ze zbędnych (wg. nas) szczegółów, takich jak: plany przelotów, punkty kontrolne oraz mosty.

Więc co? Już się zdecydowałeś? Ja osobiście polecam single mission przynajmniej na początek. Będziesz mógł w ten sposób zapoznać się z pilotażem, obsługą urządzeń. Ale kreator własnych misji jest również warty użycia, gdyż ma mnóstwo możliwości.

Bomba w górę!!!!

I... wystartowałem. Pisząc na samym początku, że jest to symulator walki powietrznej, chyba trochę przesadziłem. Ale tak na prawdę nie mogę znaleźć żadnego określenia zastępczego. W rzeczywistości jest to gra, której nie mogę zaliczyć w poczet rasowych symulatorów. Owszem musimy opanować pilotaż maszyn z tamtych czasów (to nie są F-15 i temu podobne), są one bowiem bardzo czułe na wszelkie gwałtowne ruchy drążkiem sterowniczym. Bardzo łatwo o katastrofę, szczególnie na małych wysokościach np. ostrzeliwując cel. Nie obsługujemy natomiast urządzeń nawigacyjnych. Jest to - zaryzykuję sformułowanie: "lekki symulator", przeznaczony raczej dla fanów polatania i postrącania obcych maszyn. Weteran symulacji może poczuć się rozczarowany. Jednak ten fakt nie pomniejsza atrakcyjności gry.

Wspaniała grafika, muzyka, efekty specjalne to wszystko sprawia, że spędzamy długie chwile przed monitorem naszego komputera. Szczególnie - jeśli chodzi o oprawę graficzną - podobają mi się chmury, które po raz pierwszy są tak naturalne, jak nigdy dotąd. Wlatujesz w chmurę, która smaga twój samolot z każdej strony, owija go i jednocześnie chroni przed atakiem artylerii.

Także oprawa dźwiękowa jest jak najbardziej bez zarzutu. Oprócz muzyki dostępnej w grze słuchamy dobrze dopracowanego warkotu silnika (warkot silnika każdej z maszyn jest inny) oraz rozmów pomiędzy pilotami. Otrzymujesz szczegółowe informacje na temat nadciągającej eskadry przeciwnika. Będąc pilotem III Rzeszy,

słyszysz komunikaty w języku niemieckim (!), można je zmienić na język angielski, ale to nie jest już to samo.

Reasumując:

Jest to całkiem przyzwoita gra z doskonałym przygotowaniem dydaktycznym. Może mało ma wspólnego z rasowym symulatorem, ale w zamian oferuje doskonałą rozrywkę. Piękna, płynna grafika urzeka od samego początku. To po części za sprawą wykorzystania D3D czyli automatycznie większości kart z akceleracją dostępnych na rynku. Muzyka zmienia się w zależności od sytuacji. Od poważnej, majestatycznej po szybką i ekspresywną. Jestem pewien zdania, że każdy znajdzie tu coś dla siebie. Jest to uniwersalny produkt dla każdego gracza. Jeżeli chcesz miło spędzić czas, to gorąco namawiam do pilotażu za pośrednictwem WWII Fighters. Brak obsługi wielu urządzeń nawigacyjnych ułatwi zabawę, która i tak jest wyśmienita...

Po lewej:
Takich widoków, gdy obejrzycie się wstecz, życzymy wam jak najbardziej (no chyba, że to bocznik)

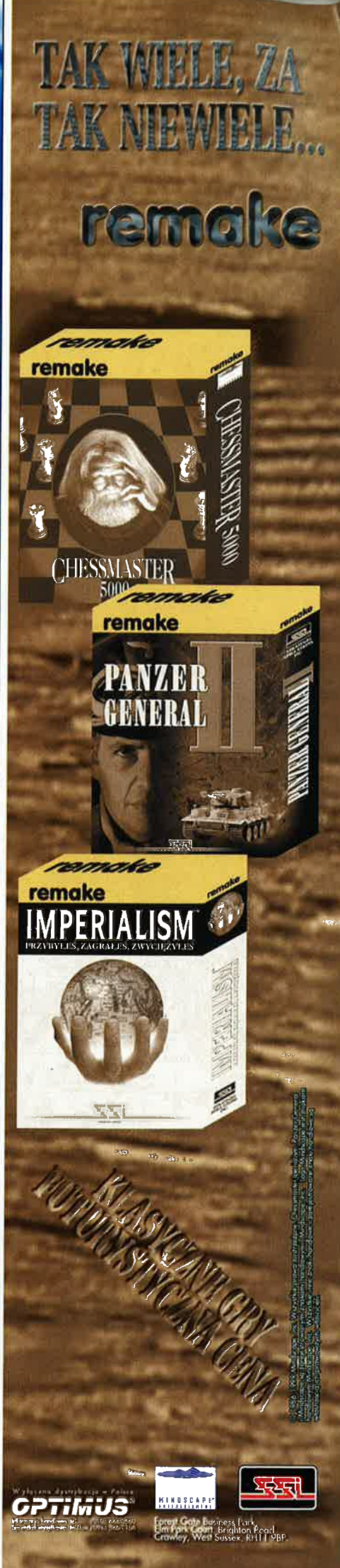
CD-ACTION	**Producent:** Jane's Combat Simulations
Wymagania: P233, 32MB , CD-ROMx24, Win95/98, karta zgodna z D3D	**Dystrybutor:** IPS Group tel.022 6422766
Internet: http://www.XXXXXXXXX	

INFO

Plusy:
- łatwość obsługi maszyn
- grafika
- klimat wojenny tamtych lat

Minusy:
- zbyt duża czułość maszyn
- wygląd map

Ocena: 7


TAK WIELE, ZA TAK NIEWIELE...
remake
remake
CHESSMASTER 5000
remake
remake
PANZER GENERAL II
remake
remake
IMPERIALISM
PRZYBYŁEŚ, ZAGRAŁEŚ, ZWYCIĘŻYŁEŚ
KLASYCZNE GRY FUTURISTYCZNA CENA
Wyłączna dystrybucja w Polsce
OPTIMUS
MINDSCAPE
SSI
Forest Gate Business Park, Elm Park Court, Brighton Road, Crawley, West Sussex, RH11 9BP.

Sid Meier's Alpha Centauri

Civilizacja dwa i jeszcze trochę

Nazwisko Sida Meiera to legenda równie wielka jak twórcy Dungeon Keepera, Petera M. czy jednej z szarych eminencji stojących za Quakem, zwącym się J. Romero. Wszystkich ich łączy fakt, że swe wielkie i powszechnie znane firmy macierzyste poopuszczali, by rozpocząć wszystko ponownie od zera. Panu P. M. udało się to we wspomnianym Keeperze wspaniale, panu J. R. nie udało się z Dominionem wcale, a najbardziej nas interesujący pan S. M. poszedł w trakcie swego „pierwszego razu", pod Gettysburgiem, w ślady P. M. Teraz jednak dżentelmenów tych czeka podejście drugie, a pierwszym „do golenia" okazał się Meier z Alphą Centauri, która zgodnie z informacjami krążącymi po oficjalnych site'ach z innymi jego grami nie ma absolutnie nic wspólnego...

ALLOR

Można się oczywiście od razu zastanowić, czemuż to, przy takim oficjalnym postawieniu sprawy, podtytuł tego artykułu zawiera słowo „Cywilizacja". Mógłbym się wprawdzie spróbować wykręcić faktem, że oto doglądamy rozwoju cywilizacji albo ją z sadystycznym zacięciem niszczymy, ale wiecie - kłamstwo ma, jak to się mówi, krótkie nogi. Wystarczyłoby bowiem, by pierwszy lepszy czytelnik sięgnął po demko, a cała ta wielka mistyfikacja legnie w gruzach. Podobnie jak wszelkie oficjalne zapewnienia, którymi gracze nie zaprzątają już sobie głowy, mówiące o najnowszym dziecku Firaxisa jako o następcy legendarnej Cywilizacji, mimo iż seria ta będzie przecież kontynuowana. Takie „sianie zamętu" jest jednak twardym biznesowym wymogiem, bo wraz z przenosinami, ojciec Sid utracił prawa rodzicielskie do swego największego dzieła i o jego dalszym wychowaniu decyduje rodzina zastępcza, chcąca także trochę profitów zebrać...

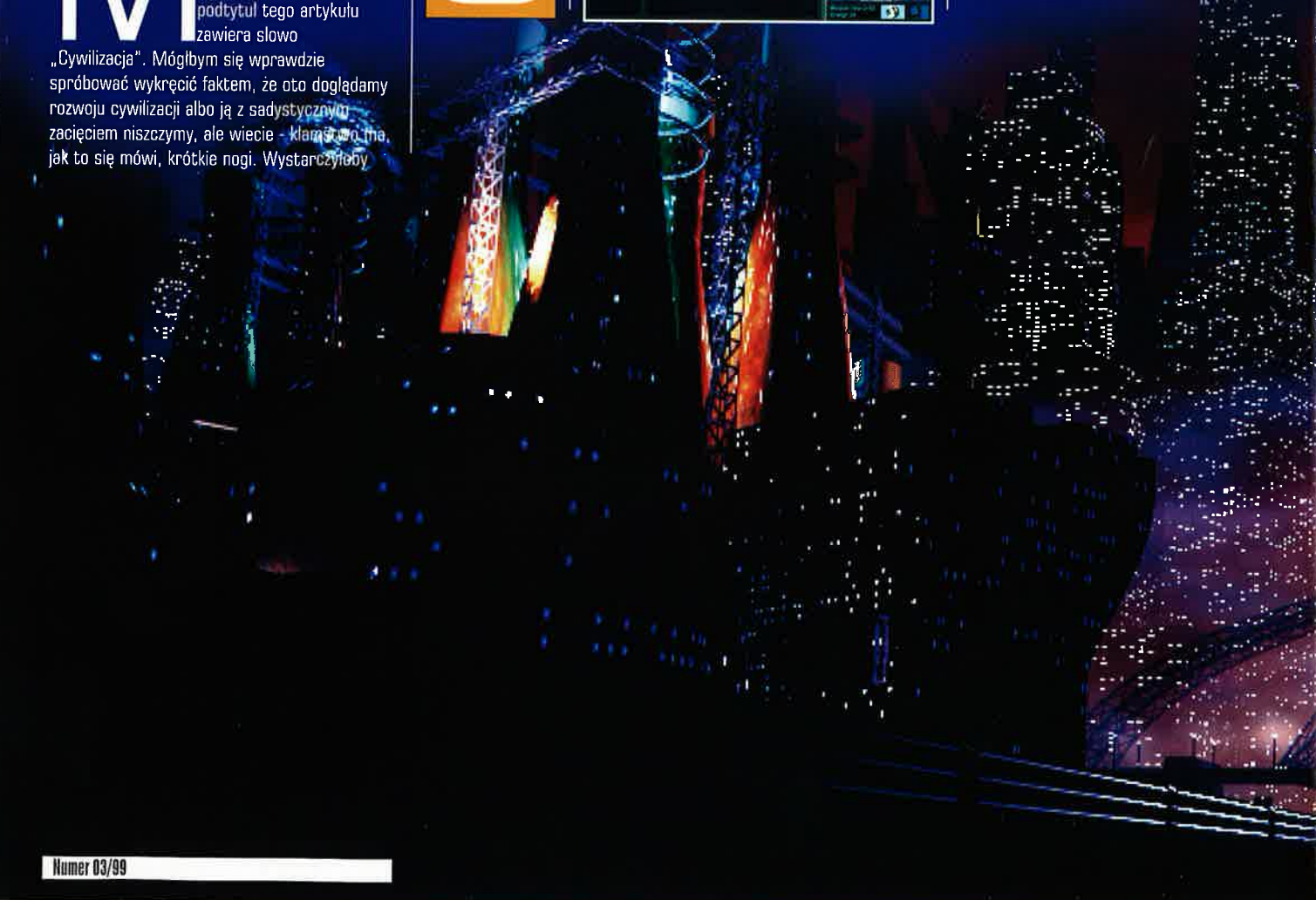
Plusy:
- złożoność
- automatyzacja (opcjonalna!) nudnych czynności
- większy wpływ zanieczyszczeń na środowisko
- projektowanie jednostek
- dobrze rozwiązany help
- rozgrywki po sieci
- edytor
- zalew zupełnie różnych trakcji

Minusy:
- właściwie jest to tylko ulepszony klon Cywilizacji...
- na średnim poziomie da się skończyć w jeden dzień...

Ocena: 9

Teoretycznie więc wszyscy są po takim oświadczeniu o nieingerencji zadowoleni, ale już pierwsze rzuty okiem sugerują, że sprawy mają się „niezupełnie tak". No bo wujek Sid przemycił do Alfy wszystko, co w Cywilizacji było najlepsze, trochę jeszcze poulepszał, zmienił nazwę, by nie płacić za licencję, wypuścił stosowny komunikat prasowy, a nieco później grę, która jest jednak tak oczywistą kontynuacją, że chyba tylko ślepi i głusi (bez obrazy) mogliby nie zostać trafieni uderzającym podobieństwem tych tytułów... Rozważania na temat „czy ktoś tu sobie przypadkiem nie narobił wrogów" proponuję jednak zostawić na inną okazję, bo przecież nas, jako graczy, mało takie rzeczy interesują, byleby tylko było sobie czym spędzanie wolnego czasu umilić. A że akurat w tym wypadku „umilajka" jest bardzo przyjemna, więc kwestia podobieństwa do „dalekiego" kuzyna działa tylko in plus, skracając czas potrzebny na oswojenie się z grą.

Przypomnijcie sobie zresztą swoje pierwsze kroki z Cywilizacją, kiedy to samo zrozumienie zasad zajmowało kilka nieprzespanych nocy (jeśli uraziłem jakiegoś geniusza, to przepraszam, ale ja tu tylko piszę...). Alfa Centauri to jednak bestia dziwna, bo niby z jednej strony przyswojenie sobie wszystkich niuansów czasu zjada jeszcze więcej, ale z drugiej - można spokojnie grać i bez tego, opierając się na pomocy „współplemieńców". Tak, tak, w końcu nie wszystko będzie spoczywało na naszych biednych głowach! Oczywiście, jeśli ktoś chce



mieć nad wszystkim kontrolę, to bez większych problemów swoje despotyczne marzenia zrealizuje, ale początkujący nie są wrzucani od razu na głęboką wodę, mogąc zacząć zabawę od brodzika. I to dosłownie! Nie dość bowiem, że dostępne są trzy scenariusze składające się na tutorial, to jeszcze po pierwszym uruchomieniu gierka uprzejmie się pyta, czy aby czegoś nie poobjaśniać. Jak to się mówi - pełna kultura, a do szczęścia brakuje już chyba tylko wodotrysku. Ktoś może stwierdzić, że tutorial to za mało, by poznać gierkę, a instrukcji przecież i tak nikt nie czyta... cóż, będzie miał oczywiście rację, jest jednak jedno „ale" - gierka oferuje bowiem dodatkowo bardzo obszerny help, podobny do civilopedii, wyposażony nie tylko w porządny indeks, ale i rozsądnie pomyślany układ tematyczny. A w nim to, w dziale dla największych twardzieli, podano nawet wzory wykorzystywane przy rozstrzyganiu problemów życiowych dronesów! Słowem, jeśli się ktoś uprze, to będzie w stanie zagrać w Alfę nawet przy pomocy kartki, ołówka oraz kostki - wszystkie zasady są bowiem do wglądu!!!

Ale jako że jest to jednak gra komputerowa, więc postanowiłem nie sprawdzać doświadczalnie swej teorii o dokładności helpa, a zamiast tego skusiłem się na bardziej standardową rozgrywkę na poziomie leżącym tak pośrodku stawki - po pierwszym, wprowadzającym podejściu, służącym zaznajomieniu się z helpem i tutorialem miałem bowiem ochotę na coś nieco bardziej wymagającego. No i powiem wam, że drugie podejście było dużo ciekawsze, a i tak sądzę, że dopiero gdzieś za tydzień uda mi się osiągnąć poziom niezbędny, by czerpać z obcowania z tytułem pełnię przyjemności. Jest on po prostu tak rozbudowany, a ja na tyle leniwy, że myśl o zaczynaniu wszystkiego od dokładnego studiowania i planowania przegrywa z podejściem empirycznym już w przedbiegach. Tym łatwiej zresztą, że przy pomocy pomocników ma się czas na spokojne wgłębianie się w kolejne warstwy gry bez obaw o zwalenie się problemów całej naszej frakcji na głowę. Po zdobyciu doświadczenia lepsze wyniki osiąga się przy osobistym doglądaniu wszelkich szczegółów, ale można to robić stopniowo, dzięki rozbudowanym opcjom kontrolowania swych Gubernatorów, Naukowców czy Formersów.

Ot, choćby pilnowanie rozwoju miasta - na początku ciężko się przecież połapać co do czego służy i jaka jest sensowna kolejność stawiania budowli. Ale wystarczy włączyć takiego Gubernatora, ustalić, na czym ma się skupić i ma się z miastem spokój! Podobnie ma się sprawa z Formersami, czyli specjalnymi jednostkami do prac ziemnych: stawiania farm, elektrowni, kopalń, dróg i tym podobnych urządzeń znanych z Cywilizacji. Otóż wystarczy takiemu delikwentowi wydać rozkaz ulepszania terenu wokół miasta, a mamy z nim spokój na długi czas, a przy tym miasto będzie się całkiem sprawnie w tym okresie rozwijało! Także postęp naukowy odbywać się może bez potrzeby ciężkiego główkowania przerywanego wertowaniem encyklopedii - można sobie zażyczyć, co jest zresztą ustawieniem domyślnym, by miast zajmować się poszczególnymi przełomami, z osobna wybierać jedynie ogólny kierunek ekspansji intelektualnej, na przykład Explore w początkowej fazie rozwoju. Dobra, tyle już pisałem o ułatwieniach, że zaczyna mi się powoli miejsce kończyć, a przecież pozostało jeszcze do omówienia parę fundamentalnych założeń stojących u źródeł samej idei tej gry.

Na początek sama historia. Zaczyna się od końca Ziemi i wysłania przez Narody Zjednoczone statku kosmicznego na jedyną nadającą się do zamieszkania planetę, czyli tytułową Alfę Centauri. Wszystko byłoby pewnie dobrze, bo na

Frakcje

The Green - Ekolodzy

Nazwa frakcji: Gaia's Stepdaughters - Pasierbice Gai
Przywódczyni: Lady Deirdre Skye
Lokacja startowa: Gaia's High Garden
„W Wielkiej Sali w Gaia's Landing wznosi się wysoki i bardzo piękny pomnik białej sosny, postawiony w czasach zakładania kolonii. Reprezentuje on naszą obietnicę daną ludziom i samej Planecie, że nigdy nie powtórzy się tragedia znana z Ziemi".
Lady Deirdre Skye, „Marzenia Planety"

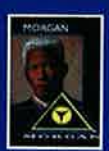
The Despot - Zwolennicy Wielkiego Brata

Nazwa frakcji: The Human Hive - Ludzki Ul
Przywódca: Sheng-ji Yang
Lokacja startowa: The Hive
„Ucz się przezwyciężać głupie wymagania ciała, bo tworzą one matrycę, przez którą postrzegamy świat. Rozszerz swoją świadomość na zewnątrz, poza swe ciało, tak by objąć nią jestestwo swej grupy, jestestwo ludzkości. Celami zarówno grupy, jaki i całej rasy jest wykroczenie poza swe ograniczenia, objęcie wszystkich swych członków, by zostać oświeconym".
Sheng-ji Yang, „Eseje o Myśli i Materii"

The Scientist - Technokraci

Nazwa frakcji: The University of Planet - Uniwersytet Planetarny
Przywódca: Proktor Saratov
Lokacja startowa: University Base
„Struktura wszechświata dzieli się na coraz mniejsze i mniejsze kawałki w nieskończoność. Poza atomami znajdujemy elektrony, a poza elektronami kwarki. Każda odkryta powłoka odsłania nowe sekrety, ale także nowe zagadki".
Prokhor Saratov, „Bo spróbowałem owocu"

The Mogul - Wyznawcy pieniądza



Nazwa frakcji: Morgan Industries - Konglomerat Morgana
Przywódca: Nwabudike Morgan
Lokacja startowa: Morgan Industries
„Ludzkie zachowanie to czysta ekonomia. Szczegóły mogą się od siebie różnić, ale konkurowanie o dostęp do limitowanych zasobów jest pewnikiem. Zarówno potrzeby, jak i chciwość podążały za nami do gwiazd, a nagroda bogactwa czeka tylko na wystarczająco mądrych, by zrozumieć bicie wspólnego pulsu".
Nwabudike Morgan, „Monopol Centauryjski"

The Survivalist - Militaryści

Nazwa frakcji: Spartan Federation - Federacja Spartańska
Przywódca: Corazon Santiago
Lokacja startowa: Sparta Command
„Lepszy trening i lepsze uzbrojenie wywierją, gdy weźmie się je razem, geometryczny efekt na całościową siłę jednostki bojowej. Dobrze wytrenowane, dobrze wyposażone wojska mogą wytrzymać napór wielokrotnie liczniejszego wroga - znacznie liczniejszego niż to przewidują zwykłe liniowe prognozy".
Pulkownik Corazon Santiago, „Instrukcja Bojowa Spartan"

The Fundamentalist - Fundamentaliści

Nazwa frakcji: Lord's Belivers - Wierzący w Pana
Przywódca: Miriam Godwinson
Lokacja startowa: New Jerusalem
„Słuszność nie musi się chować przed bębniącymi dźwiękami ludzkiego postępu. Mimo pieśni przeszłości zanikającej wraz z dniem wczorajszym, Bóg nadal obserwuje nas i ocenia. Zło czai się w datalinkach, jak kiedyś czaiło się na ulicach, ale przecież to nie ulice były złe".
Siostra Miriam Godwinson, „Uświęcone Zmagania"

The Humanitarian - Pokojowcy

Nazwa frakcji: Peacekeeping Forces - Siły rozjemcze
Przywódca: Parvin Lal
Lokacja startowa: United Nations Headquarters
„Jak boleśnie przekonali się w ostatnim wieku ziemskiej historii Amerykanie, wolny przepływ informacji to jedyna obrona przed tyranią. Ludzie zakuci w kajdany, gdy ich przywódcy utracą w końcu kontrolę nad dostępem do informacji, rozkwitają w wolności - ale i wolny naród poddawany coraz większym ograniczeniom szybko stacza się w despotyzm. Wystrzegajcie się odmawiających wam prawa do informacji, albowiem w swym sercu postrzegają się jako wasi władcy".
Komisarz Pravin Lal, „Wstęp bibliotekarza"

środku. A przecież trzeba jeszcze przy okazji dbać o rozwój intelektualny, rozszerzanie terytoriów, podbój, itp., itd... Jest więc co robić i na nudę czasu nie ma. Jednak i tak można sobie jeszcze to wszystko dodatkowo uprzyjemnić, korzystając z dobrodziejstw rozgrywki sieciowej. Tak, tak - w Alfie jest to możliwe bez żadnych dodatkowych patchy! Nie warto się chyba tutaj rozwodzić nad wyższością przeciwników żywych nad krzemem, ale w umilaniu tego typu rozgrywki niemałą rolę odgrywa i sama gra. Ot, pomyślano choćby o fakcie, że w czasie ruchu przeciwnika pozostałe strony bardzo się nudzą - tutaj można w tym czasie bez większych problemów doglądać swych miast, wprowadzając korekty! Z żywymi można zresztą grać nie tylko na paru komputerach, bo dzięki czemuś o nazwie Gorące-Siedzenie (hemmm...) da się to robić i na jednym, choć jest to z oczywistych względów rozwiązanie dużo gorsze.

pokład dostali się sami specjaliści, gdyby nie niemiły wypadek w czasie drogi zakończony śmiercią dowódcy. Bez głównego autorytetu załoga podzieliła się na siedem frakcji, z których każda wyznaje inne wartości. Popatrzcie zresztą na ramki, a cytaty same wam powiedzą, że nowy dom wcale nie będzie takim rajem, na jaki się zanosiło. Na tym etapie (czyli po zakończeniu się intra), wybiera się swoją frakcję, świat, na jakim ma się odbywać rozgrywka (może być oryginalny lub losowy - parametry ustala się dokładnie tak samo jak w Civilization), poziom trudności oraz zasady obowiązujące w trakcie rozgrywki. Chwilę później obserwujemy lot kapsuły z naszymi ludźmi i stawiamy pierwszą bazę. Pozostaje już tylko postaranie się o to, by to nasze wartości zwyciężyły, zanim w roku 2500 nie nastąpi definitywny koniec gry.

Można ją oczywiście zakończyć wcześniej - czy to przez fizyczne wyeliminowanie przeciwników, dominację ekonomiczną, czy choćby najwyżej oceniane przejście na wyższy stopień rozwoju, czyli... No, tego wam nie powiem, dowiecie się z filmików i przytaczanych w trakcie rozgrywki cytatów, ale - dojście do tego celu wcale nie jest takie banalne. Pomijając nawet względy militarne - dużo poważnej potraktowano zanieczyszczenie środowiska, zwłaszcza podnoszenie się poziomu wód. Przy gostkach nie przejmujących się środowiskiem i nie będących w stanie przegłosować akcji temu zjawisku przeciwdziałającej, grę kończy się na platformach! To zresztą też jest miły dodatek, bo w końcu nie jesteśmy ograniczeni li tylko do suchego podłoża, ale obserwacja agonii kolebki swej frakcji przyjemna nie jest, a na podnoszenie gruntu (taka bardzo przydatna zdolność Formersów) nie wystarcza zazwyczaj czasu... Do tego dochodzą jeszcze działania samej Planety, która potrafi swymi Mind Wormsami nieźle namieszać, zaatakować w najmniej spodziewanym miejscu, słowem - niezależnie od wyznawanych wartości, żyje się pod dyktando obrony swego terytorium i to zarówno wzdłuż granic, jak i w samym jego

Cóż więc można by napisać w podsumowaniu? Jest to w końcu znacznie poprawiona Cywilizacja z nieco ulepszoną grafiką, znacznie ułatwionym startem dla początkujących i paroma nowymi problemami do rozwiązania. Niby brak tu jakichś przełomowych nowości, ale... gra się bardzo przyjemnie, szare komórki wakacji nie mają, słowem - jest to bardzo poważny pretendent do tytułu najlepszej turówki łączącej stronę ekonomiczną z militarną. Jeśli kogoś tego typu klimaty rajcują, to powinien po Alphę Centauri jak najszybciej sięgnąć, zawiedziony na pewno nie będzie, a jeśli dodatkowo ma z kim pograć po sieci - o, w tym wypadku doskonałość będzie już tylko o krok... ■

D-ACTION	**Producent:** Firaxis / Electronic Arts
Wymagania: P133, 16MB RAM, W95/98/NT	**Dystrybutor:** IPS tel.(022) 6422766
Internet: http://www.alphacentauri.com	

INFO

Action Hall of Fame

Mieszanka Doktora Kamasutry

Wszelkiego rodzaju wznowienia starszych przebojów softwarowych cieszą się niesłabnącą popularnością na całym niemal świecie. Hmm, magia wspomnień, nieprawdaż? Coś w tym jest. Wiedzą o tym zarówno użytkownicy, jak i wydawcy, i to w zasadzie wystarczy, aby koło biznesu się kręciło. Tym razem wybór (czy też czyste wyrachowanie - jak kto woli) padł na cztery produkty, które jeszcze nie tak dawno wzbudziły w komputerowym świecie w miarę spore zainteresowanie. O czym mówię? Oczywiście (powiedział ktoś, wieszając oczy) o Action Hall of Fame!

MR JEDI

W skład tej sławnej mieszanki akcji wchodzą cztery gry: Carmageddon, Interstate`76, MDK (patrz - tytuł:)) oraz Mechwarrior 2 - Mercenaries. Jak widać, są to ogólnie znane i lubiane „softwarowe zjadacze czasu" i chyba nie muszę „starych wyjadaczy" uświadamiać, o co w nich biega... Ale to zrobię. Dlaczego? - zapytajcie tego gościa, który mnie trzyma na muszce. Ja tylko wykonuję rozkazy.

Carmageddon

No maaaasz! Wlazł mi pod koła, widziałeś? O, jeszcze jeden. O, znowu. O... te! Dlaczego nikt mi nie powiedział, że ta zabawa polega na rozjeżdżaniu przechodniów? Ubralbym coś bardziej stosownego do okazji, a tak pochlapałem sobie śliniaczek i ten wspaniały wóz, który bardziej przypomina machinę wojenną, niźli środek transportu. Zresztą nic dziwnego, w końcu nie tylko do jazdy ma on służyć - tak, zdecydowanie określenie „wojna" doskonale tutaj pasuje. Zasady są dwie. Pierwsza mówi, że zasad nie ma. A druga każe ci się śpieszyć do punktu kontrolnego, bo czas leci nieubłaganie. Twoi rywale to największe zakały w tej części świata i są w stanie rozjechać cię na strzępy za przysłowiową chęć do życia i miłość do ojczyzny. Co masz czynić w takiej sytuacji? Oczywiście - być większą zakałą od nich. Rozjeżdżaj każdego frajera, który ci wlezie pod koła, bez względu na to, czy będzie to frajer w samochodzie, pieszy, kobieta, mężczyzna, czy też krowa na pastwisku. W przerwach możesz zafundować sobie dodatkowe wyposażenie, ulepszyć swój sprzęt i przygotować się do dalszej drogi. Przed wami kilkadziesiąt zróżnicowanych tras i wiele obiektów do rozjechania. Pamiętajcie - kto nie rozjeżdża, ten nie me punktów i czasu. A zatem czym większa rzeźnia, tym lepsze wyniki. Co za szaleniec to wymyślił...?! Coś w sam raz dla wszystkich miłośników czterech kółek, którym znudziły się już standardowe wyścigi na czas. Pomijając bluzgającą na lewo i prawo krew, trzeba przyznać, że całość prezentuje się naprawdę zachęcająco... przepraszam, muszę do toalety...

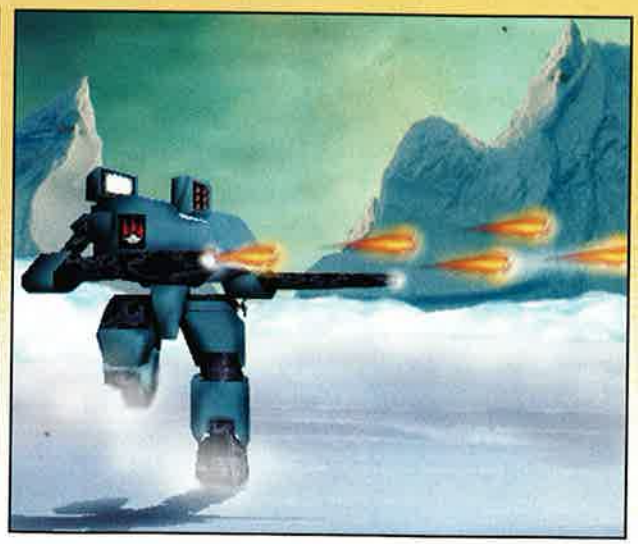
Interstate'76

Ech, lata siedemdziesiąte. Złote lata disco, Abba, Boney M, fryzury afro, spodnie dzwony, dzieci kwiaty, szpiczaste kołnierzyki, przelomowe rozwiązania motoryzacji (w grze znajdziecie oryginalne modele z tych lat!), poliester; przyznam się, że mam słabość do tych czasów. Czołówka tego programu od razu przywiodła mi na myśl te wszystkie rzeczy. Muzyka, sposób

prowadzenia kamery, prezentacja postaci, intryga - wszystko to jest utrzymane w klimacie seriali kryminalnych, kręconych w latach siedemdziesiątych. Mamy tutaj bardzo miłe połączenie wyścigów samochodowych z fabułą przygodową. Nazywasz się Groove Champion i ścigasz niejakiego Antonio Malochio, który jest między innymi odpowiedzialny za śmierć twojej siostry. Przedstawiona tutaj rzeczywistość lat siedemdziesiątych różni się nieco od tej znanej z kart historii. Na świecie panuje kryzys paliwowy, a po drogach śmigają rozbudowane i uzbrojone pojazdy ludzi z organizacji „auto vigilantes". Krótko mówiąc - jest gorąco. Ty i twoi przyjaciele ruszacie w trasę odnaleźć mordercę. Zabawa jest przednia, być może 3D prezentuje się trochę topornie, ale klimat i dubbing są doskonałe. Godne polecenia zarówno miłośnikom przygodówek, jak i wyścigów samochodowych, a przede wszystkim facetom z upodobaniem do stylu afro.

MDK

Jest rok 1999 (do diabła, to prawda!). Na Ziemię przybywają Obcy (no, tutaj bym polemizował... chociaż do końca roku jeszcze daleko;)). Wyobraźcie sobie, że te gagatki są na tyle bezczelne, że zaczęły budowę na naszej



zapoznać, lub zagrać raz jeszcze, jak kto woli. Zabawa potrafi wciągnąć, wiem z własnego doświadczenia i zachęcam do grania. :)

Podsumowanie

Co bardziej bystrzy zdążyli już zauważyć, że w owym paku znajdują się cztery gry. Bez wątpienia każda z nich jest na swój sposób godna

planecie potężnych miast, będących ich siedzibami i fortecami nie do zdobycia... hmm, przynajmniej teoretycznie. Niszczą wszystko i wszystkich, którzy staną im na drodze. Losy naszej planety byłyby zapewne policzone (a nie są?), gdyby nie fakt, że pewna trójka postanowiła przetrzepać cztery litery naszym obrzydliwym najeźdźcom. W skład tej trójki wchodzą: doktor Fluke Hawkins - genialny wynalazca, między innymi konstruktor super skafandra bojowego, dzięki któremu nasz bohater przeistacza się w super wojownika, mogącego stawić czoła najeźdźcom. Max - genetycznie zmutowany pies i mogę was zapewnić, że w tym przypadku określenie „najlepszy przyjaciel człowieka" znajduje swoje wyjątkowe zastosowanie. A także nasz bohater - Kurt - w którego wciela się gracz. Jest to moim zdaniem jedna z najoryginalniejszych i najbardziej klimatycznych gier „doomowatych", jakie kiedykolwiek powstały. Z pewnością jest warta uwagi, nie tylko ze względu na ciekawą animację i doskonale pasującą muzykę, lecz również z uwagi na fakt, że zalicza się do grona tych niewielu „strzelanek", w których liczy się zarówno szybkość działania, jak i logika postępowania. Tutaj nie wystarczy walić do wszystkiego co się rusza, zupełnie na oślep - o nie. Zestaw broni jest tutaj naprawdę pomysłowy, a zoom z hełmu bohatera to czysty majstersztyk. Jeśli nie wiecie o czym mówię, to żałujcie i... czym prędzej nadróbcie zaległość. Naprawdę warto...

Mechwarrior 2 - Mercenaries

Teraz przenosimy się do XXXI stulecia. To już niemal klasyka, powiedziałbym, symulatorów tak zwanych maszyn kroczących (depczących? dreptających? - czy słowo „kroczyć" ma coś wspólnego z kroczem?). Grafika być może już dzisiaj nie robi większego wrażenia (chociaż i do najgorszych nie należy), ale gra ma swój klimacik. Do wyboru mamy sporo najróżniejszych

maszyn bojowych (od 20 do 100 ton!), od małych, szybkich i zwrotnych, lecz słabo uzbrojonych, po wielkie i ociężałe, ale wyposażone w najpotężniejsze działa i pociski. Każda z tych zabawek ma swoje zastosowanie w różnych warunkach, w jakich przyjdzie nam walczyć. Niektóre modele potrafią latać, inne wykonywać krótkie skoki. Sami decydujemy o wyposażeniu naszego robota i wraz z nim uczestniczymy w wielu bardzo ciekawych misjach. Ta gra do dzisiaj ma wielu zwolenników i z pewnością warto się z nią

uwagi, reszta jest kwestią gustu. Zestaw Action Hall of Fame ma również ukazać się w Polsce, ja w tej chwili jestem jeszcze w posiadaniu wersji zachodniej, niemniej jednak wiem, że nie przewidziano żadnych większych różnic między obiema edycjami. Zawartość krążków pozostanie niezmienna, zmianie ulegnie tylko opakowanie, które ma być u nas podobno mniejsze i... pozbawione znaczka „dozwolone od lat 18". Hmm... tutaj muszę przyznać, że zostałem zaskoczony. No cóż, pożyjemy... pogramy...

■

Lemmings Pak

Kontratak paszczaków

Zapewne jest pośród Was kilka takich osób, które w czasach, gdy PC nie za bardzo nadawał się do grania, posiadały Amigę. Ja w każdym razie należę do tego grona i nadal pamiętam wiele chwil spędzonych przy tym komputerze, a przy okazji tej recenzji przypomniały mi się godziny spędzone przed monitorem i szał, jaki zapanował po ukazaniu się pierwszej gry traktującej o Lemmingach.

YASIU

Możecie mi wierzyć, wtedy był to naprawdę wielki przebój i wszystkie kolejne części (te klasyczne) były chyba tak samo ciepło przyjmowane. Oczywiście wydawcy gier na PC nie mogli zrezygnować z takiej okazji i pomimo dość słabych możliwości ówczesnych domowych maszyn wydali Lemmingi również na PC. Potem, gdy możliwości domowych grzybów (tak amigowcy nazywają PC) wzrosły, postanowiono wykorzystać wspaniały pomysł i przede wszystkim popularność Lemmingów i stworzono 3D Lemmings oraz Lemmings Paintball. Jednak moim skromnym zdaniem te dwie ostatnie gry to już nie to, choć można się przy nich naprawdę dobrze bawić.

A dlaczego wspominam o tym wszystkim i wracam do odległych czasów, gdy królowała Amiga? Otóż dostałem w swoje ręce wydany przez CD-Projekt zestaw gier (za przystępną cenę), który zawiera trzy „części" lemmingów - Lemmings i Oh No! More lemmings (to z klasyki) a także Lemmings Paintball i 3D Lemmings. Na początek może, jako że są to gierki pokryte lekką patyną czasu, przypomnę, co i jak.

LEMMINGS & OH NO MORE LEMMINGS

To dwie klasyczne gry z lemmingami zawarte w jednym programie. Zadaniem gracza jest przeprowadzenie głupiutkich stworzonek przez ponad dwieście poziomów, jakie były zawarte w tych dwóch grach. Normalny lemming - wędrowiec potrafi tylko iść w jedną stronę, a co z tego wynika, wcześniej czy później wpakuje się w jakąś kabałę, która skończy się dla niego źle. Całe szczęście możemy lemmingom nakazać wykonanie kilku poleceń i tak możem np. postawić blokera, który zakaże reszcie iść w danym kierunku. Możemy kazać im kopać w bok, na ukos, w dół, skakać z parasolką jako spadochronem itp. I odpowiednie wykorzystanie tych umiejętności prowadzi do doprowadzenia odpowiedniej ilości sympatycznych stworków do wyjścia. Widok na sytuację mamy z boku, lemmingi są wielkości kilku pikseli, ale pomimo tego sytuacja jest dość jasna. To zapewne zaleta grafiki, która pomimo swojego niewątpliwego wieku nadal stoi na przyzwoitym poziomie. Ogólnie rzecz biorąc ta gierka to dla mnie najlepsza pozycja spośród tych zawartych w zestawie, szczególnie, że są w niej poziomy aż z dwóch gier.

LEMMINGS PAINTBALL

Tym razem lemmingi jakby urosły i już nie będziemy na nie patrzyć z boku, tylko w rzucie izometrycznym. Zadanie w sumie jest bardzo podobne - należy przy użyciu jednego do czterech lemmingów odnaleźć wszystkie flagi na danym poziomie. Aby nie było to takie proste, po pierwsze przeszkadzają nam inne lemmingi uzbrojone tak jak my w pistolety z farbą, a po

drugie przeszkody natury czysto umysłowej. Będziemy musieli kombinować z różnego rodzaju dźwigniami, przyciskami, balonami i innymi tego typu rzeczami, aby dostać się do kolejnej flagi. Ta część lemmingów w sumie najbardziej oddala się od oryginału, ale nadal może być zabawna. Przeszkadzać może jedynie trochę pikselowata grafika, gdy gramy na pełnym ekranie - ale przecież zawsze można grać w oknie.

3D LEMMINGS

Ta gierka to po prostu konwersja klasycznych lemmingów na 3D. Możemy używać praktycznie tych samych umiejętności tyle tylko, że sprawę komplikuje ten dodatkowy wymiar. Ta część niezbyt mi podpasowała własnie z tego powodu - momentami jest naprawdę ciężko się połapać. Ale znam kilka osób, które właśnie dlatego kochają tę część. Tu znowu grafika może nie zachwycić, ale w tego typu grach bardziej liczy się wrażenie zmęczenia szarych komórek, niż wspaniała grafika czy dźwięk.

W SUMIE

Polecam każdemu ten zestaw (zarówno dla dzieci jak i dorosłych) a CD-PROJEKTOWI wstawiam wielkiego plusa po pierwsze za to, jakie gry są w zestawie, a po drugie za całkowitą lokalizację gier. Tak - wszystkie opcje, teksty itp. są po polsku, co jest niewątpliwie ważną sprawą. Zestaw ten jest również wspaniałą propozycją na ludzi posiadających sprzęt odstający od dzisiejszych standartów - gry mają już swoje lata, więc nie potrzebują Pentiumów, akceleratorów itp. ■

Myth 2: SOULBLIGHTER

PORADNIK

Myth 2 to jedna z tych gier, które swobodnie można określić jako skomplikowane niczym kobieta. Znaczy to ni mniej, ni więcej tylko tyle, że można przy Soulblighter stracić mnóstwo nerwów. Dlatego też powstał ten poradnik, może dzięki niemu uda Wam się doczekać chwili kiedy Soulblighter zniknie w otchłani wrzącej lawy?

ELD

POSTACIE

Pod względem ilości jednostek bojowych Myth 2 plasuje się w ścisłej czołówce gier. Jest ich w sumie kilkadziesiąt, dlatego też nie jestem pewien, czy uda mi się wszystkie je wymienić i scharakteryzować pokrótce. Każda jednostka przecież służy do innych celów, ma inne zalety i wady. Podział na naszych i umarłych jest dość nieścisły, ponieważ wiele jednostek reprezentuje barwy obydwóch stron konfliktu, m.in. Worlock, Trow, Archer etc.

NASI

KRÓL ALRIC -

nasz wódz. Występuje zaledwie na czterech planszach, ale jak na króla przystało pokazuje, kto tu jest najlepszy. Bardzo odporny, chociaż o jego sile decydują tak naprawdę fajowe speciale. Pierwszym jest magic sword, miecz który po uderzeniu w przeciwnika wysyła coś w rodzaju błyskawicy, spalając wszystkie znajdujące się w pobliżu jednostki. Również niestety nasze. Podobnie działa drugi special, z tą jednak różnicą, że na odległość. Skutki są identyczne. Wszystkie sąsiadujące z atakowaną jednostki wybuchają.

DECEIVER -

ten koleś jest real cool. Jest jeszcze odporniejszy od Alrica. Natomiast jego standardowym uzbrojeniem możemy spalać najbliższych umarłych. Special tego pacjenta to najlepsza moim zdaniem broń w grze. Przynajmniej najatrakcyjniejsza. Pozwala on na przejęcie kontroli nad przeciwnikiem! Super!

WORLOCK -

zdecydowanie najbardziej ofensywna nasza broń w grze, ale też i najsłabsza fizycznie jednostka. Nie dość, że ma słaby health, to jeszcze bardzo szybko kończy się im mana potrzebna do rzucania fireballi. Aczkolwiek równie szybko się ładuje od nowa. Ale efekt ich fireballi jest wart wszelkich trudności. Po prostu zmiata wszystko, co znajdzie się w obszarze sporego promieniowania. Speciala posiadają podobne, z tym że siła wybuchu jest trzykrotnie silniejsza.

TROW -

tak to ci duzi pacjenci znani z Myth: The Fallen Lords. Najsilniejsze jednostki w całej grze. Pokonać je jest prawie rzeczą niemożliwą, a wrogie jednostki swoimi kopniakami rozgniatają na miazgę.

JOURNEYMAN -

podobnie jak w Myth: TFL główną zaletą Journeyman'ów jest leczenie rannych jednostek. Co prawda potrafią się włączyć do walki, ale z reguły są nieprzydatni. Dlatego ich głównym zadaniem jest spełnianie różnych misji oraz leczenie.

HERON GUARDS -

znakomici żołnierze. Szybcy i silni. Posługują się w walce dwoma szablami. Ich dużym plusem jest możliwość leczenia rannych. Polecam.

MORTAR DWARF -

ulepszona wersja karłów. Nasze maluchy posiadają na stanie moździerze. Strzelają nimi na wprost, zamiast rzucać dużym łukiem. Dzięki temu pociski lecą krócej i są celniejsze.

DWARF -

nasi starzy znajomi. Tym razem jednak zdecydowanie bardziej rozumni. Nawet nie musimy ich pilnować, bo sami celnie i rozsądnie rzucają fireballami. I to w przeciwników, a nie we własne jednostki. Gdyby jeszcze nie byli tacy wolni.

ARCHER -

zreformowani łucznicy. Trzeba przyznać, że reforma wyszła im na zdrowie. Strzelają celniej i dalej, a za speciala mają płonące strzały. Wystarczy tylko strzelić taką strzałę na trasę przemarszu umarłych...

BERSERK -

jak na Wikingów przystało oczywiście nadal z rudymi kłakami. Najszybsze nasze jednostki i chyba najbardziej crazy. Dla nich nie ma słowa „przebacz". Siekają swoimi oburęcznymi mieczami bez opamiętania.

WORRIOR -

nasze mięso armatnie. Wolni i ciency jak przecinaki. Na szczęście z upływem czasu znikają z naszej armii.

Marcowy numer Action Plus
koszmarnie dobry!

MARTWI

SOULBLIGHTER -

główny przeciwnik. Stoi na czele armii umarłych i jako szef jest oczywiście najniebezpieczniejszy. Nie zbliżajcie się do niego nikim poza Deceiver'em i Królem Alriciem. Jeżeli zbliżycie się kimś innym, to zaraz jest po was. Soulblighter posługuje się kosą niczym nasi rodacy z czasów Powstania Kościuszkowskiego. Jednym cięciem ścina każdego rywala.

SHIVER -

tę jędzę spotykamy na szczęście tylko w jednej planszy i to w sumie jest raczej niszkodliwa. Nasz Deceiver bez trudu sobie z nią poradzi. Mimo wszystko targa całkiem nieźle wyglądającymi czarami.

MYRKRIDIA -

najbardziej uciążliwi przeciwnicy. Zastępują oni znane z Myth: TFL Myrmydon. Szybkie, odporne i spragnione krwi. Wymachują swoimi łapskami niczym kombajn w czasie żniw. Dla Berserków i Heron Guards to jednak żaden przeciwnik. No może trochę przesadzam, ale przeważnie w tej konfrontacji górą są nasi.

STYGIAN KNIGHTS -

bardzo trudny przeciwnik. Uzbrojeni w wielki topór i zbroję, ci rycerze są naszym utrapieniem. Całe szczęście, iż niezbyt częstym.

FETCH -

kolejne duże utrapienie. Rzucają swoimi błyskawicami skutecznie, pustosząc nasze szeregi. Każdy kij ma dwa końce, więc za to w walce wręcz są beznadziejni.

BRE'UNOR -

spotykamy ich tylko na jednej planszy (w lesie). W sumie dość ciency. Niby rzucają jakimiś bumerangami (albo cosik w tym stylu), ale bez większego rezultatu.

WOLVES -

występują w duecie z bre'Unor. Szkoda nawet o nich pisać.

SOULLESS -

bardzo niewygodny przeciwnik. Chociaż jest słaby to potrafi latać i czasami wykorzystuje to do ucieczki w trudno dostępny teren. Do tego jeszcze targają włóczniami.

THRALL -

najliczniejsi, ale najsłabsi. Atakują dziesiątkami. Wolni i nie zadający wielu strat. Ot, takie łosie, na których mogą nabić swoje statystyki np. karły.

MAULS -

wyglądają groźnie... i tacy są w rzeczywistości. Średnio szybcy, są wytrzymali na ciosy. Dobrze chociaż, że ich baseballe nabijane gwoździami są nieskuteczne.

GHOLS -

słabi, ale za to szybcy i podstępni. Szczególnie uwielbiają polować na biedne karły.

BRIGANDS -

odpowiednik żołnierzy, ale w barwach buntowników związanych z martwymi. Też niezbyt silni i szybcy. Łatwy cel.

WIGHT-

moim zdaniem najniebezpieczniejsze jednostki przeciwnika. Zjawiają się nie wiadomo skąd i wybuchają, zabierając ze sobą do Krainy Wiecznych Łowów przeważnie kilku naszych. Do tego jeszcze ich fragmenty na jakiś czas zamrażają nasze jednostki.

UNDEAD -

podobni do Wight. Z tą różnicą, iż nie wybuchają, ale po ich uderzeniach zamraża naszych na kilka cennych sekund.

No to z grubsza chyba wszystkie jednostki. W sumie z tego co napisałem wynika, że umarli są niezbyt atrakcyjnym przeciwnikiem, ale rzeczywistość jest trochę inna. Nie są tak słabi jak na papierze.

MARTWI VS (JESZCZE) ŻYWI CZYLI MAŁY PORADNIK WIELKIEGO STRATEGA

W zasadzie o taktyce w Myth 2:. Soulblighter niewiele można napisać. Wszystko zależy od danej planszy. Od tego jakimi jednostkami dysponujemy, kto jest naszym przeciwnikiem, jak jest liczny itd. Zresztą taktyka niezbyt różni się od tej z Myth: The Fallen Lords. Każdy kto miał tam opracowaną własną taktykę, tu odnajdzie się bez trudu. Dlatego ograniczę się tylko do wymienienia kilku generalnych zasad.

1. Łatwiej bronić się niż atakować. Mając takie jednostki strzelające jak karły, łucznicy czy Worlock każdy szturm umarłych się zalamie.

2. Trzymaj jednostki strzelające po środku, a Berserków i Heron Guards po bokach formacji.

3. Ustawiaj łuczników i karły w formacji Long Line, natomiast pozostałe wojska w ustawieniu Box.

4. Jak najczęściej korzystaj z min, w które są uzbrojone karły oraz z płonących strzał łuczników. Rób jak najczęściej zasadzki. Jeżeli wiesz, gdzie znajduje się przeciwnik, to właśnie wciągnij go w zasadzkę. Postaw miny i wyślij Berserka na wabia. Potem tylko celny rzut fireballem w miny i masakra gotowa. Nie zaszkodzi wystrzelić w to miejsce także kilka płonących strzał.

5. Wszystkie jednostki strzelające przeciwnika ściągaj Berserkami. Nie ma sensu wdawać się w wymianę ognia pomiędzy naszymi jednostkami strzelającymi, a ich.

6. Pamiętaj o możliwości leczenia. Nie wmawiaj sobie, że poczekasz jeszcze z leczeniem, bo może przydać ci się to potem. Lecz natychmiast.

7. Przedostatnią planszę możesz praktycznie całą przejść tylko Królem Alriciem. Jego magic sword poradzi sobie ze wszystkimi, a ponieważ działa on także na własne wojsko, lepiej nie zbliżać się do niego.

8. W katakumbach starajcie się nie walczyć z duchami. Nie ma to żadnego sensu, lepiej unikać walki i przeć stale do przodu.

9. Pamiętajcie o tym, że Worlock i Deceiver korzystają z many, która diabelnie szybko się wyczerpuje. Lepiej więc w pobliżu nich trzymać jakąś osłonę np. Berserków.

10. Nie musisz zwracać zbytnio uwagi na łuczników i karły. Przeważnie doskonale sobie sami radzą. Rzucając bądź strzelając w odpowiednim momencie.

11. Zabieraj zabitym karłom miny. Zawsze się przydadzą.

12. Nie używaj do walki Journeyman'ów. Pamiętaj, że ich głównym zadaniem jest leczenie rannych.

13. Nie daj się zbliżyć do siebie Wight. Staraj się je ustrzelić łucznikami z jak największej odległości.

14. W ostatnich planszach pojawiają się niewidzialni umarli. Widać tylko ich cień na podłożu, dlatego miej oczy szeroko otwarte. Najlepiej jest ich pokonać łucznikami, strzelając właśnie w ten cień.

15. Dla łuczników i karłów śmiertelnie niebezpieczny jest Fetch. Natomiast niewielkie wrażenie robi on na Berserkach czy też Heron Guards.

No to chyba z grubsza tyle. Życzę wszystkim, aby jak najdłużej pozostali przy życiu. Do zobaczenia przy okazji Myth 3. ■

W naszej zabawie wzięło w sumie udział dokładnie 624 osoby. Trudno jest więc stwierdzić, że taka ilość na pewno wiernie odzwierciedla gusta wszystkich czytelników CDA... Ale z drugiej strony: to tylko zabawa :). Let's rock!

Oto rezultaty głosowania

1. Gra FPP

1. Unreal - 282

2. Blood 2 - 131
3. Shogo - 87
4. HalfLife - 40
5. Sin - 26

Wyniki są wymowne...

2. Gra TPP

1.Tomb Raider 3 - 305

2. Heretic 2 - 80
3. Spec Ops - 55
4. Nightmare Creatures - 48
5. 5th Element - 35

TR3 zmiażdżyło konkurencję!

3. Gra strategiczna/RTS

1. Settlers 3 - 111
2. Starcraft - 109

3. Commandos: BEL - 104
4. Populous 3 - 95
5. Knights & Merchants - 75

Settlers 3 na czele? No, czemu nie, to bardzo dobra gra! Zresztą konkurencja depcze mu po piętach. Ale gdzie Rainbow Six?! (Głosowało na niego tutaj jakieś 30 osób...).

4. Gra RPG

1. Fallout 2 - 184

2. Final Fantasy 7 - 169
3. M&M VI - 57
4. Baldurs's Gate - 38
5. Battlespire - 15

A jednak Fallout! (Dopiero na finiszu wyprzedził FF7). Głosowaliście też na Baldur's Gate - no ale mało kto ją jeszcze (w momencie naszego plebiscytu) miał, więc jest dość nisko...

GRA ROKU!!!

1. Commandos BEL - 183

2. Settlers 3 - 129

3. Unreal - 81

4. Starcraft - 53
5. Tomb Raider 3 - 45

Zudniewa, że na Commandosa głosowało tutaj dużo więcej ludzi niż na tę samą grę jako najlepszą w danym gatunku... Potraficie to logicznie wyjaśnić?! :)

5. Gra przygodowa

1. Grim Fandango - 166

2. Hopkins FBI - 107
3. Sanitarium - 80
4. Reah - 52
5. X-files - 34

Ciekawi nas wysoka pozycja Hopkinsa (bo po polsku?) przy jednoczesnej niemal zupełnej nieobecności na liście całkowicie polskiej przygodówki, czyli Książe i Tchórz (18 głosów). Dziwne.

6. Symulator

1. NFS 3 - 231

2. Colin Mc Rae Rally - 122
3. F-16 Multirole Fighter - 78
4. MiG-29 Fulcrum - 54
5. IAF - 38

Samochody rulez!

7. Gra akcji

1. MK4 - 93

2. Carmageddon 2 - 87
3. Gex. Enter the Gecko - 77
4. Abe's Oddysey - 64
5. M.I.A - 52

Dużo propozycji, bardzo wyrównany poziom. Wyniki w sumie do przewidzenia ;).

9. Porażka roku

1. Dune 2000 - 160

2. 5th Element - 102
3. Target - 77
4. Unreal - 57
5. MK4 - 49

Star Wars na wesoło

Witamy w kolejnej edycji tego zakręconego działu, zawierającego śmieszne teksty pościągane z różnych zakamarków sieci. Dziś tylko jeden tekst - ale naszym zdaniem wart uwagi. Jest to zabawna parodia Star Wars. Zapraszamy do lektury!

Stare Wiarusy

Space. The final frontier... Pardon, wrong story.

A long time ago, in a galaxy far far away...

* * *

Statek kosmiczny umykający przed potężnym Niszczycielem Gniazd przypomina kształtem kotlet wyjęty z nadgryzionego hamburgera...

* * *

W kabinie rozwyły się prawie wszystkie syreny i rozblysły prawie wszystkie kontrolki. Te, które się nie włączyły, są akurat zepsute. Kapitan Solo rzuca okiem na ekran radaru. Znaczy... spogląda.

- O rety! Mamy przerąbane! Czuły, pozbywamy się ładunku!

Wielki, rudy miś siedzący w fotelu drugiego pilota ciągnie za jedną ze znajdujących się na pulpicie wajch. Ta jednak ani drgnie.

- Łaeeaaeeaaoo....
- Sam widzę, że klapa bagażnika się zablokowała! Zrób coś!

Zwierz zapiera się mocniej i już po kilku chwilach efekt jest widoczny - wajcha zostaje mu w łapie.

- No to git - wzdycha Nail Solo, kapitan "Sępa Milenium", a poza tym przemytnik, drobny złodziejaszek i w ogóle gnida, ze drugiej takiej to w całym Imperium ze świecą szukać.

* * *

- Lordzie Water, melduję, że przechwyciliśmy obcy statek.
- Dokonać abordażu i przyprowadzić mi tu tego Solo. Khhhhhh.
Kapitan Nedek przełyka ślinę. Widok lorda Watera bez kasku jest zaiste przerażający. Kapitan często zastanawia się, czemu lord po prostu nie zrobi sobie operacji plastycznej i ze dwóch faceliftingów, zamiast ukrywać twarz przed światem.
- Ta jes, ser! - mówi tylko i szybko się odmeldowuje.

* * *

- Nazywam się Water. Dariush Water. Khhhhhhhhhh...
- Ja... pana znam z telewizji... Nazywam się kapitan Nail Solo i jestem kapitanem...
- Wiem, wiem, kapitanem "Sępa Milenium", a poza tym przemytnikiem, drobnym złodziejaszkiem i w ogóle gnidą, ze drugiej takiej to w całym Imperium ze świecą szukać. Khhhhhhh... (Water dostaje lekkiej zadyszki, rzadko kiedy wygłasza tak długie przemówienia).
- O! Cały ja! - cieszy się Solo. *- Znaczy... tego...*
- Posłuchaj. Ładunek, który przewoziłeś... to było dla Rebeliantów, prawda? Khhhhhh...
- No... tego...
- Kh. Khhh-hh.
- Tak, masz rację! Powiem ci, gdzie mieliśmy się spotkać! I w ogóle pragnę z tobą współpracować!

* * *

Pokład Kolejarskiej Korwety, czarni strzelają do białych, biali strzelają do czarnych, a reporter strzela fleszem w kogo popadnie, skutecznie oślepiając obie walczące strony. Widać tylko przelatujące wiązki laserów, słychać strzały i jęki umierających, a w powietrzu unosi się zapach spalenizny i męskiego potu.

- Księżniczko Gaio! Już po nas! We're doomed! - pomalowany na złoto robot, który to mówi, trzęsie się jak osika, o mało co nie wpadając w rezonans.
- Stul pysk, Tsetrzypeo, i gadaj po naszemu. Znaczy stul pysk, i nic nie gadaj. Eeee... Gdzie jest ten mały, no wiesz, ten biało-niebieski taki... - odpiera ubrana na biało kobieta, rozglądając się wokoło.
- Eldwadedwa? Nie wiem... Gdzieś tu się kręcił przed chwilą... Czy wspominałem, że znam ponad sześć milionów form porozumiewania się?

Lady Gaia szybkim ruchem wyjmuje z kabury miotacz i przystawia go do korpusu robota.
- Jeszcze jedno redundantne słowo i...

Całe szczęście, że akurat znajduje się drugi robot, i Gaia każe im obu lecieć po pomoc na znajdującą się niedaleko planetę. W chwili, gdy za robotami zamyka się pokrywa kapsuły ratunkowej, na placu boju zostają już tylko goście w białych kombinezonach i księżniczka. Reporter gdzieś przepadł. Faceci w bieli zaczynają podchodzić do Gai. Wtem za nimi otwiera się śluza i z dymu wylaniają się dwie postaci, z czego jedna jest ubrana na czarno, a na głowie ma kask.

- Tuszę, że mam przyjemność z księżniczką Gaią? Cześć, nazywam się Water. Dariush Water. Khhhhhh...
- Wiem, wiem... Twoja postać jest narysowana na wszystkich tarczach wszystkich strzelnic wszystkich baz szkoleniowych Rebelii. Na przykład na Aldebaranie, Dantonie, Jowinie... oops...

Tymczasem druga, dość niska postać patrzy z podziwem na Lady G. Po chwili odchrząka i postanawia się przedstawić.

- A ja nazywam się kapitan Nail Solo i jestem kapita...

Gaia spogląda na niego chłodno. Powietrze na linii jej wzroku skrapla się powoli.

- I CO Z TEGO? - warczy. Nailowi robi się w tym momencie strasznie głupio, czuje się mały i czerwony.
- Yyyy... tego...

Dalsze wywnętrznianie się przerywa jakiś syk. Zupełnie, jakby właśnie od statku odłączyła się kapsuła ratunkowa. Taka, w której siedziałyby dwa roboty, mające lecieć po pomoc na znajdującą się niedaleko planetę. Water spogląda... powiedzmy: kieruje swoją twarz... eee, głowę w stronę Gai i pyta:

- Co to było? Khhhh...
- Takie tam. Eeee, zdawało ci się.

W tym momencie do pomieszczenia wpada kapitan Nedek.

- Lordzie Water, melduję, że od statku odłączyła się kapsuła ratunkowa, w której nie było żadnych form życia, ale były za to dwa roboty, które księżniczka Gaia wysłała z wołaniem o pomoc na znajdującą się niedaleko planetę. Jest mi bardzo przykro i przepraszam. To nie moja wina, tak było w scenariuszu...

Water wyciąga rękę w kierunku Nedka i zaciska ją w pięść. Potem spogląda na rosnącą pod denatem kałużę krwi i mówi:

- Przeprosiny przyjęte, kapitanie Nedek. Khhhhhhh...
- Khm - chrząka Gaia. *- A w ogóle, to chciałam powiedzieć, że to misja dyplomatyczna, i nie macie prawa tu być.*
- Trala lala, - odpiera Water - *obecny tu pan Solo zeznał, że mieliście przejąć nielegalny ładunek farby w sprayu, którego używacie do pisania po murach obelżywych tekstów. Khhhhhh....*

Gaia patrzy z pogardą na Naila, który chowa się za lorda.

- Ty gnido, ty... - ma chyba jeszcze coś do powiedzenia, ale rozmyśla się i rzecze do Watera - *powiedz mi jedną rzecz: jego dziewczyna musi się czuć bardzo nieszczęśliwa, prawda?*
- Khhhhhh?
- No, bo "Nail Solo".
- He he he... Znaczy, przepraszam, chciałem powiedzieć: khhhh...

Solo czerwieni się jeszcze bardziej.

- Water! Chyba nie pozwolisz jej tak mówić o twoim współpracowniku!

Water patrzy z dezaprobatą na Naila i chce coś powiedzieć, ale z jego krtani wydobywa się tylko rzężenie: *- ...hhhhhhhk, hkkk, kh...*

- zaczyna rozpaczliwie wymachiwać rękami. Trwa to kilkanaście sekund, po czym Gaia podchodzi do niego i z całej siły wali go pięścią w plecy.

- Khhhh.... dzięki - Water prostuje się i dodaje wyjaśniająco: *- Czasem się zacina...* - Po chwili kiwa ręką na najbliższego szturmowca.
-Ty! Odprowadź księżniczkę Gaię do celi. Khh.

Gdy żołnierz wyprowadza Gaię, Water coś sobie jeszcze przypomina:

- Hej, Gaiu! Khhhhh!
- Tak?
- Niezła kiecka. Kh.

Twarz Lady G. rozpromienia uśmiech.

- Och, dzięki! Twoja też, tylko te szerokie bary już trochę wychodzą z mody...
- Wiem, na dodatek nie mieszczę się w niektórych drzwiach i muszę przechodzić bokiem. Khhhh...
- Jak chcesz, to pomogę ci ją trochę przerobić. I może, gdyby dodać gdzieniegdzie falbanki...
- Och, idź już. Pa! Khhh...
- Pa pa!

* * *

Drzwi do celi otwierają się i w wejściu ukazuje się postać bardzo niskiego szturmowca. Księżniczka przeciera oczy i spogląda na niego z dezaprobatą.

- Nie jesteś zbyt krótki jak na szturmowca?
- Pssst, to tylko ja.
- Co za ja?

Szturmowiec zdejmuje kask i oczom Gai ukazuje się twarz kapitana Solo.

- Solo.
- STRAŻE!!! POMOC!!
- OCH CICHO ŻEŻ BĄDŹ! NIC CI SIĘ NIE STANIE! NIE HISTERYZUJ!
- Czego chcesz?
- Dostałem na ciebie zlecenie! Water kazał cię zabić, nie spodobały mu się twoje przeróbki jego... munduru, zwłaszcza to zwężenia w kroku...
- No! To już, strzelaj. No, na co czekasz? - Gaia udaje twardzielkę.

Solo wycelowuje swoją broń w kierunku księżniczki (Solo! Lufa jest z drugiej strony! O, właśnie...), ale się rozmyśla. Ręce bardzo mu drżą.

- Gaiu! Kiedy ja naprawdę nie chcę cię zabić!
- To... po co ta broń?
- Water mi dał... Poza tym nie wiem, jak się tego używa. Przyszedłem cię uratować.
- Tak? Och, to sorry... Przepraszam, że byłam taka... no wiesz... Jesteś moją jedyną nadzieją. No - są jeszcze te dwa roboty i stary Oby Jeden, ale chyba nie będziemy na nich czekać.
- Dobra, chodźmy. Przekupiłem straże, nikt się nie będzie czepiał przez najbliższe dziesięć minut.

Solo i Gaia udają się w kierunku dokującego niedaleko "Sępa Milenium", przez nikogo nie zatrzymywani. Faktycznie - napotykani szturmowcy zachowują się bardzo przyjaźnie.

klepią ich po ramionach i tak dalej. Z dwoma Gaia wymienia adresy i numery telefonów. Gdy już docierają na lądowisko, księżniczka spogląda najpierw na statek, a później na Naila.

- Tym przyleciałeś? Jesteś odważniejszy niż myślałam!
- Dzięki. No, chodźmy. Czuły powinien być już w środku.
- Hmmm... Mam złe przeczucia...

* * *

Czuły leży na podłodze i ściska łapami śmiertelną ranę postrzałową, próbując zatamować krew, gdy Nail wchodzi do kabiny.

- Czuły! Kto ci to zrobił?
- Laeeaaeeaaoo...
- Kiwnij głową, jeśli szturmowcy Imperium - podpowiada Gaia.
- Nie... - odpiera Solo - *on mówi, że sam, przy czyszczeniu broni.*

W tym momencie zegar pokładowy wybija północ. Czuły podnosi swoją włochatą głowę i stęka grobowym głosem:

- Posłuchaj...
- Czuły, ty mówisz?!?
- Dziś Wigilia... Posłuchaj... jest problem: zapomniałem swoją kwestię... Eeee...

Gdy Czuły w końcu kona, Gaia mówi:

- Z jego futra będzie całkiem fajny dywan. Ech... położyć się na takim...
- Pobaraszkowałabyś? - uśmiecha się Nail, najwyraźniej niezbyt przejęty śmiercią drugiego pilota. I racja - *zawsze to jedna geba do wyzywienia mniej.*
- Gbur!

Solo siada przy sterach i zapuszcza silniki. O dziwo - rusza od pierwszego kopa. Solo podrywa statek i skierowuje go w stronę śluzy. Udało się! Odlatuje na pewną odległość od bazy i rzuca do Gai:

- Trzymaj się! Ten statek rozwija zero przecinek pięć powyżej prędkości światła!
- Że co?!? - odkrzykuje księżniczka.
- Eeee, sam tego nie rozumiem, tak pisze w manualu... - Nail szarpie za dźwignię hipernapędu. Buczy, drga i z panelu sterowania sypią się iskry. Nail uśmiecha się przepraszająco do Gai.
- ...tego, czasem się zacina. - Wali zdrowo pięścią w pulpit, po czym stęka i masuje sobie dłoń. (*Właśnie w tym Czuły był najlepszy* - wzdycha i szarpie jeszcze raz za dźwignię). Tym razem wszystko działa i statek przeskakuje w hiperprzestrzeń. Po chwili komputer pokładowy zgłasza połączenie telefoniczne.

Nail podnosi słuchawkę.

- ... Tak słucham? Tak, a o co chodzi?
- Proszę pana, Grid dostał zlecenie na pana. - Odzywa się demoniczny głos w słuchawce.
- Co... Jak to... zlecenie?
- No, ma pana zabić. Dobranoc.

* * *

Zamknięty w swojej bazie w Rly'eh potwór śmieje się złowieszczo, odkładając słuchawkę telefonu.

* * *

Tymczasem na pobliskiej planecie Tataon, stary Oby Jeden, dwa podrdzewiałe roboty i młody Lucek mkną lazikiem w stronę portu lotniczego w Mos Icelay, najohydniejszego gniazda mętów i łajdactwa. Przed samym portem zatrzymuje ich patrol żołnierzy Imperium.

- Dzień dobry, dokumenty poproszę - mówi jeden z nich. - *Prawo jazdy, dowód rejestracyjny...*
- Nie widzicie nas - odpiera grobowym głosem Oby.
- Nie widzimy was! - odkrzykują zgodnym chórem szturmowcy.
- W ogóle nas tu nie ma - kontynuuje Oby.
- W ogóle was tu nie ma!
- Nie potrzebujecie oglądać naszych dokumentów.
- Nie potrzebujemy oglądać waszych dokumentów!
- Nie jesteśmy tymi, których szukacie.
- Nie jesteście tymi, których szukamy!
- Możemy jechać.
- Możecie jechać!
- Dzięki, a przy okazji - Lucek wskazuje za siebie - *ci dwaj z tymi robotami poszli w tamtym kierunku.*

Gdy już wjeżdżają do portu, Oby wyjmuje z kieszeni mocno sfatygowaną książkę, na okładce której napisano dużymi przyjaznymi literami: "Nie panikuj". Jest to osławiony "Przewodnik: Autostopem przez Galaktykę". Oby szybko przekartkowuje książeczkę, po czym mówi Luckowi:

- Tu piszą, że w kantynie znajdziemy jakiegoś pilota, który zgodzi się wynająć nam statek.

* * *

W kantynie Oby podchodzi do Grida, zielonoskórej kreatury siedzącej przy barze. Zamawia sobie drinka i zaczyna oglądać obleśne rysunki, którymi co bardziej utalentowani klienci ozdobili kontuar. Po chwili jednak nudzi mu się to zajęcie i odwraca się do Grida.

- Chyba już nie przyjdzie - zagaduje, - *Rzuciła cię.*
- Gdzie tam, czekam na Naila Solo, mieliśmy się pojedynkować, ale on chyba stchórzył. Cholera, to mi rozwala cały plan dnia - odpiera zagadnięty.
- Nie masz numeru jego telefonu?
- Oochlay yoo-ma! Przepraszam. To jest myśl! - Grid wyjmuje telefon komórkowy i wystukuje numer kapitana Solo.

* * *

Po kilkuminutowej rozmowie Grid odkłada telefon i mówi do Oby'ego:

- Powiedział, że ma złe przeczucia i że nie przyleci. Pan jest Oby, right? Kazał powiedzieć panu, że księżniczka ma się dobrze i leci na Jowin, skąd siły rebelianckie będą przeprowadzać wielki atak na Planetę Śmierci. Sam też się wybieram w tamtym kierunku, więc mogę pana podrzucić.
- Chcesz dogonić Solo? - pyta podejrzliwie Lucek, któremu Oby zamówił tylko colę z lodem.

- Gdzie tam... Znudziło mi się już to życie. Ustatkuję się, założę rodzinę... Zbuduję sobie domek w dzikiej puszczy, pojednam się z przyrodą i tak dalej.

* * *

Na początku jest to irytujące uczucie, później jednak, gdy ciśnienie wzrasta, nie da się go już dłużej ignorować. Lord Water zrywa się gwałtownie z łóżka, budząc małżonkę gubernatora Tarkowskiego.

- Co się stało, mój tygrysie?

Water spogląda bezmyślnie na podłogę kajuty, na której leży pejcz, skórzana bielizna, kajdanki i kilka innych przedmiotów niewiadomego przeznaczenia.

- Wyczuwam coś... Obecność czegoś, czego nie czułem od... khhhhh... - to mówiąc udaje się w kierunku toalety.

* * *

Posterunek na Massassassani, tymczasowa baza operacyjna rebeliantów, tętni życiem.

- Formacja groszkowa zajmie pozycję tutaj, a khaki i seledynowa - odpowiednio tutaj i tutaj - mówi do zebranych na odprawie generał Donna, pokazując na trójwymiarowej projekcji losowo wybrane punkty.
- Dobrze - odpiera Lucek - *ale kto wymyślił takie kretyńskie nazwy?*
- Miało być złota, czerwona i tak dalej, ale uznaliśmy to za zbyt pretensjonalne i politycznie niepoprawne.

* * *

- A więc nie potrzebujesz mojej pomocy? - pyta ze łzami w oczach Nail.
- Nie, poradzimy sobie sami, możesz lecieć - odpiera chłodno Gaia.
- Wykorzystałaś mnie, a teraz porzucasz! Masz serce z kamienia! - lamentuje dalej kapitan.
- A ty mózg. Co ty sobie myślisz, że ja, księżniczka, będę się zadawała z kimś takim jak ty?
- Nie chce mi się z tobą gadać...

* * *

- Lordzie Water! Ich myśliwce są tak małe, że unikają naszych turbolaserów!
- Będziemy musieli zniszczyć ich w walce bezpośredniej. Załogi - do statków! Kh!

* * *

(Tu następuje długa bitwa kosmiczna, przerywana sporadycznymi "nadlatują z zera trzydzieści pięć!", "nie widzę go!", "uważaj na tył!", "jupikajej, wydymańcu!" i "shit! fuck! shit! fuck! shit! fuck! aaaaarggghhh!" ze strony rebeliantów, oraz kompletną ciszą radiową ze strony pilotów Imperium... Ale ograniczmy się do zrelacjonowania ostatniego starcia. Na polu bitwy zostają: Lucek, farmer (po stronie Rebelii), Water, lord (po stronie Imperium) i niespodzianka (sama jeszcze nie wiedząca, po której stronie).)

* * *

Lucek próbuje jeszcze jednego podejścia do tunelu, ignorując próbującego wziąć go od tyłu Watera. (* Bez skojarzeń... *)

- Trzymaj kurs... Trzymaj kurs... - słyszy w słuchawkach uspokajające słowa księżniczki Gai, której jest łatwo tak mówić, bo siedzi sobie bezpiecznie w wygodnym fotelu w bazie.
*- Łatwo ci, k***, mówić! Ups... Sorry... Nie to chciałem powiedzieć...*
- Ja protestuję! Miało nie być brzydkich słów! Piloci Rebelii nie przeklinają!
- No, przecież powiedziałem: przepraszam...

W tym momencie w słuchawkach odzywa się trzeci głos:

- Yahoo! Wróciłem! - mówi niespodzianka.

Siedząca w swoim fotelu Gaia zakrywa ręką mikrofon i mówi cicho do Donny:

- No nie, to znowu ten błazen. - Odkrywa mikrofon i mówi słodko, troszkę sepleniąc:
- Wróciłeś, Nail, wiedziałam...
- Jeszcze nie zdecydowałem - przerywa jej Solo - *po czyjej stronie jestem...*
- Posłuchaj, przepraszam cię... Ja wtedy naprawdę nie chciałam cię urazić. Rozumiesz, nerwy i tak dalej...
- Naprawdę?... No dobrze...

"Jestem żałosnym palantem" - myśli sobie Nail, ale posłusznie "zdejmuje" Watera, którego myśliwiec wpada w korkociąg i wirując ucieka w przestrzeń.

- Masz czystą drogę, dzieciaku. Teraz rozwalmy tę rzecz i wracajmy do domu.
- Spoko, tylko zepsuł się komputer celowniczy. Łaaaaa! - zaczyna się drzeć spanikowany Lucek.
- O rrrety... Nie desperuj, tylko strzelaj na palę, może wyjdzie - prawdopodobieństwo wynosi mniej więcej jeden na milion - uspokaja go Nail. - *To większe szanse niż mi dawali moi instruktorzy latania na zdanie egzaminu na licencję pilota.*
- I co, zdałeś? - Chce wiedzieć Lucek. Zupełnie niepotrzebnie.
- Nie, kupiłem na targu. - Nail chyba mówi poważnie.
- Ok, strzelam! Poszły! - Lucek patrzy przez chwilę na smugi kondensacyjne dwóch rakiet mknących do otworu służącego do wymiany ciepła. - *O'kurde, weszły! Spier***!!!*
- To ja przepraszam! - Gaia ma już dość tego chamstwa.
- Ależ księżniczko, co księżniczka... - próbuje ją udobruchać Donna. - *Proszę zrozumieć, chłopak wychował się na farmie, z dala od cywilizacji...*

* * *

Nail uśmiecha się do Lucka. Lucek odwzajemnia uśmiech, po czym uśmiecha się do Gai. Ta odwzajemnia uśmiech i uśmiecha się do Naila. Nail odwzajemnia jej uśmiech. Wszyscy są bardzo mili. Rano, gdy whisky przestanie działać, będą za to czuć potwornego kaca.

A gdzieś w bezkresnej przestrzeni kosmicznej lord Water stabilizuje lot swojego myśliwca i skierowuje się do najbliższej bazy Imperium.

- Jeszcze tu wrócimy! - Odgraża się, ale nikt go nie słyszy, bo w tym momencie zaczynają lecieć końcowe napisy, a widzowie w kinie wstają z miejsc i zaczynają bić brawo. Owacje sięgają szczytu, gdy na ekranie pojawiają się napisy:

Po seansie bar kinowy zaprasza na darmowe piwo

(ale tylko dla tych, którzy klaszczą).

■

Jakub Gwóźdź a.k.a. Gwoździu
gwozdziu@rpg.org.pl
http://ibm.uci.agh.edu.pl/~gwozdziu

@petyt na Internet

Niniejszym artykułem otwieramy stałą rubrykę, która miejmy nadzieję na stałe zagości na łamach CD-Action. W związku z tym prosimy o listy i opinie na temat tego pomysłu. Chcielibyśmy nasz nowy dział Action Net (taka będzie jego nazwa) dostosować do waszych potrzeb i oczekiwań.

JAN JANKOWSKI

Dzisiaj prezentujemy najbardziej podstawowe informacje (z konieczności jest to czysta teoria) na temat Internetu, z czasem przejdziemy do zagadnień bardziej praktycznych i pewnie tym samym ciekawszych.

Parafrazując stare porzekadło, można powiedzieć, że ludzie dzielą się na tych, którzy już tkwią w Internecie po uszy i tych, którzy wcześniej czy później się tam znajdą. Na czym polega fenomen sieci, która z roku na rok łapie w swoje "oczka" coraz więcej użytkowników i rozrasta się w postępie geometrycznym? Prawdopodobnie motywacji jest prawie tyle samo, co użytkowników Internetu; jednych pociąga demokratyzm sieci, w której wszyscy są całkowicie anonimowi i równi, inni zachłystują się niemal nieskrępowaną wolnością wypowiedzi (co prowadzi do wielu patologii), jeszcze inni zwietrzyli doskonały interes. Niezależnie od powodów, warto zainwestować niezbyt wielkie pieniądze w internetowe okno na świat, tym bardziej, że większością niezbędnego sprzętu już dysponujesz (zakładam, że czytelnicy CD-Action posiadają komputery PC). Zdajemy sobie sprawę, że na początku przygody z Internetem trzeba pokonać kilka barier, dlatego niniejszym tekstem spróbujemy wam pomóc. Za chwilę przekonacie się, że od zasobów globalnej pajęczyny dzieli was jedynie kilka prosty kroków.

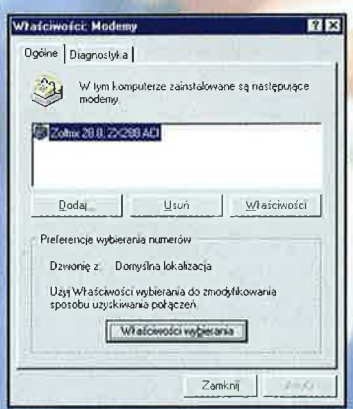
1. Najpierw trzeba pójść do sklepu...

... i kupić modem (modulator/demodulator), czyli urządzenie, które połączy twojego PC-ta z gniazdkiem telefonicznym. Jest spory wybór tego typu urządzeń różniących się sposobem instalacji, parametrami i marką producenta. Pierwsza decyzja, jaką będziesz musiał podjąć, dotyczy umiejscowienia modemu w systemie komputerowym - wewnątrz obudowy lub z boku, jako odrębne urządzenie. Znacznie bardziej popularne są modemy wewnętrzne (w postaci karty) jednak warto też rozważyć rozwiązanie alternatywne. Oba warianty mają swoje wady i zalety - modemy wewnętrzne są nieco tańsze i nie wymagają dodatkowych kabli przyłączeniowych, natomiast modele zewnętrzne łatwiej podłączyć (nie trzeba rozkręcać obudowy komputera) i łatwiej kontrolować (panel kontrolny z przełącznikami i diodami sygnalizacyjnymi). Sprzedawca w sklepie komputerowym na pewno zarzuci cię setkami dziwnych liczb i symboli charakteryzujących poszczególne modele. Warto zwrócić uwagę na kilka z nich, przede wszystkim szybkość modemu - najczęściej w tej chwili sprzedawanymi urządzeniami są modemy pracujące z szybkościami 33,6 Kbps (kilobajtów na sekundę) oraz 56 Kbps, chociaż można jeszcze czasem spotkać urządzenia 28,8 Kbps i wolniejsze. Wiadomo - im szybszy modem, tym wyższy komfort pracy w sieci, jednak należy pamiętać, że na szybkość przesyłania danych wpływ ma nie tylko modem, lecz również (a może przede wszystkim) jakość łączy, po których odbywa się komunikacja. W Polsce nie mamy w

tym zakresie wyboru i musimy korzystać z usług Telekomunikacji Polskiej SA. Jakość usług serwowanych przez monopolistę jest... różna, dlatego nie wszyscy posiadacze szybkich modemów będą mogli cieszyć się w pełni ich możliwościami. Bardzo często wymienianym parametrem modemu jest obsługiwany standard transmisji danych. Można w uproszczeniu powiedzieć, że jest to inny sposób określenia prędkości i im wyższa cyfra występuje obok litery V, tym lepiej (np. standard V.34+ umożliwia osiągnięcie prędkości 33,6 Kbps, zaś najnowszy V.90 - 56 Kbps). Inne parametry wymienione w specyfikacji modemu są istotne dla fachowców, my (przeciętni gracze) powinniśmy raczej zwrócić uwagę na świadectwo homologacji, dołączone sterowniki (modem, podobnie jak większość urządzeń peryferyjnych bez sterowników nie ma żadnej wartości) oraz tzw. firmware (oprogramowanie wbudowane w modem). Generalnie możemy udzielić wam następującej rady: kupujcie modemy renomowanych producentów, w pudełkach, z kompletem dokumentacji i sterowników z gwarancją pomocy technicznej - zapłacicie trochę drożej, ale nie będziecie mieli kłopotów. Coraz częściej producenci i dystrybutorzy modemów dołączają do urządzeń bezpłatne usługi internetowe, co także może być argumentem na ich korzyść.

2. Po powrocie do domu...

... trzeba zainstalować sprzęt i oprogramowanie. Na początek rzecz najmniej przyjemna, czyli kręcenie śrubokrętem (ja tego nie znoszę!). Należy zdjąć obudowę komputera, odnaleźć wolny slot PCI (obecnie bardzo trudno znaleźć modemy oparte o inny interfejs) i wetknąć weń kartę. Jeżeli twoje urządzenie obsługuje technologię Plug & Play (podłączasz i działa), powinno to wystarczyć, jeżeli nie - musisz uprzednio poustawiać zworki (o rany!). Najczęściej ustawienia dotyczą dwóch parametrów: tzw. przerwania obsługującego urządzenie oraz numeru portu szeregowego. Usytuowanie i znaczenie poszczególnych zworek musisz niestety odczytać z dokumentacji i na jej podstawie wybrać odpowiednie ustawienia. Niestety, nie ma uniwersalnej recepty na dobór parametrów, zależy on bowiem od konfiguracji twojego komputera, rodzaju zainstalowanych urządzeń peryferyjnych i innych trudnych do zdefiniowania czynników (kaprysy systemu operacyjnego). Należy trzymać się zasady: wybrany numer przerwania i adres portu nie mogą być wykorzystywane przez inne urządzenia! W bardzo wielu przypadkach można polecić ustawienie numeru portu na COM4 lub COM2, zaś przerwania - na IRQ3, jednak nie zawsze to zadziała i będziesz musiał zastosować metodę prób i błędów. Na szczęście Plug & Play jest niezwykle powszechnym standardem i prawdopodobnie ominie cię zabawa ze zworkami.



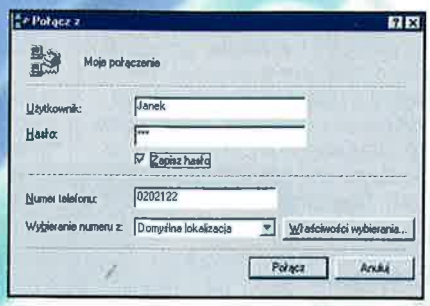
Modem jest już na swoim miejscu, teraz należy powiadomić o tym system operacyjny (zakładam, że jest nim Windows 95 lub 98). Otwórz Panel sterowania i wybierz ikonę Modemy. Uruchomi się kreator instalacji modemu, który pomoże ci w konfiguracji tego urządzenia. Najpierw (o ile nie zmieniłeś domyślnych ustawień kreatora) system spróbuje sam rozpoznać twój modem. Jeżeli mu się nie uda, będziesz musiał wybrać typ modemu z listy dostępnych urządzeń lub zainstalować sterowniki z dysku dostarczonego przez producenta modemu (opcja Z dysku). W ostateczności (choć nie jest to najlepsze rozwiązanie) możesz wybrać jeden ze standardowych modemów, ale musisz liczyć się ze stratą wydajności. Działalność kreatora instalacji nowego modemu powinna zakończyć się komunikatem o pomyślnym zakończeniu całego procesu. Kolejnym etapem jest instalacja programu Dial-Up Networking służącego do łączenia się z Internetem. Ponownie wchodzimy do Panelu

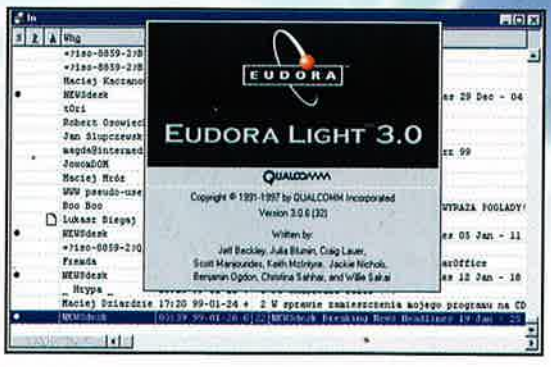
sterowania i wybieramy opcję Dodaj/Usuń programy, po czym klikamy na zakładce Instalator Windows i wybieramy z listy element Komunikacja. Na koniec wciskamy klawisz Szczegóły i na kolejnej liście pozostawiamy zaznaczoną tylko pozycję Dial-Up Networking. Po potwierdzeniu klawiszem OK system poprosi o włożenie do napędu CD-ROMu instalacyjnego Windowsa i rozpocznie kopiowanie plików. Po raz trzeci (i nie ostatni) wchodzimy do Panelu sterowania i tym razem wybieramy ikonę Sieć oraz kolejno Dodaj/Karta/Dodaj, na liście producentów odnajdujemy Microsoft, a na liście kart sieciowych Kartę Dial-Up. Potwierdzamy klawiszem OK i odczekujemy jedno mgnienie oka. Następnie w podobny sposób (Sieć/Dodaj/Protokół/Dodaj) instalujemy protokół TCP/IP z listy produktów Microsoftu. Powracamy teraz do zainstalowanego wcześniej programu Dial-Up Networking, którego ikona znajduje się już w folderze Mój komputer. Za jego pomocą tworzymy nowe połączenie (opcja Utwórz nowe połączenie), nadajemy mu dowolną nazwę (np. Okno na świat), ponownie wybieramy typ modemu (ten sam, który wcześniej zainstalowaliśmy) i klikamy Dalej. W kolejnym okienku wpisujemy numer dostępu do Internetu, którym w przypadku korzystania z usług TP SA jest 020-21-22 (numer kierunkowy pomijamy) i już gotowe. W okienku Dial-Up pojawi się symbol naszego połączenia, który najwygodniej przeciągnąć od razu na pulpit. Na koniec warto jeszcze upewnić się, że ustawiliśmy impulsowe wybieranie numeru telefonu (Panel Sterowania/Modemy/Właściwości wybierania), ponieważ w przeciwnym razie na pewno z Internetem się nie połączymy.

Jeżeli wszystko zostało dobrze ustawione, droga do Internetu stoi przed nami otworem - wystarczy kliknąć skrót do utworzonego przed chwilą połączenia i w okienku, które się pojawi, wpisać zarówno w polu Nazwa użytkownika i Hasło tajemniczo brzmiący ciąg znaków "PPP" i kliknąć klawisz Połącz. Po chwili powinien pojawić się ekran terminala, w którym ponownie wpisujemy podwójne "PPP" i możemy już żeglować, żeglować, żeglować...

3. Zaraz, zaraz, jeszcze trochę cierpliwości...

Co prawda, mamy już dostęp do Internetu, ale aby naprawdę móc z niego korzystać, musimy zainstalować jeszcze odpowiednie oprogramowanie. Przede wszystkim musimy zdawać sobie sprawę, że Internet nie jest pojedynczą usługą, lecz pokaźnym i bogatym ich pakietem. Najpopularniejszą z nich jest niewątpliwie dostęp do światowych zasobów stron WWW. Na rynku przeglądarek WWW panuje dosyć niezdrowa sytuacja - dwóch największych producentów tego typu aplikacji (Netscape i Microsoft) toczy nieustającą wojnę. Dla użytkowników ma to swoje dobre strony, ponieważ obaj giganci tak bardzo pragną "przebić" ofertę konkurenta, że rozdają swoje przeglądarki za darmo i wciąż starają się je udoskonalać. Warto również zastanowić się nad wyborem alternatywnego programu, których wiele dostępnych jest w formie freeware lub shareware (np. sporo zwolenników zdobyła ostatnio Opera - szybka, wyposażona w wiele ciekawych funkcji i przy tym niewielka przeglądarka ze Skandynawii). Standardem w dziedzinie komunikacji za pośrednictwem Internetu jest e-mail, czyli poczta elektroniczna. Oprogramowanie służące do korzystania z dobrodziejstw tego medium jest zazwyczaj zintegrowane z przeglądarkami WWW (tak jest w przypadku Netscape Communicatora, MS Internet Explorera i Opery). Ponadto dostępne są specjalistyczne programy obsługujące konta pocztowe, wśród których najbardziej znane są Eudora i Pegasus Mail (oba dostępne w wersjach darmowych).





Kilka ciekawych adresów dla początkujących internautów:

http://www.avault.com - dema gier, tipsy, recenzje, newsy. Dane są bardzo szybko aktualizowane, a ogólna oprawa graficzna strony, choć może niezbyt efektowna, ale za to bardzo funkcjonalna.

http://www.valhalla.com.pl - jeśli nie znasz angielskiego i wkurza cię długi czas oczekiwania na połączenie, zajrzyj tutaj koniecznie. Gry, tipsy, dema, użytki, kąciki miłośników strategii, Rpg itp. A wszystko po polsku i naprawdę na zawodowym poziomie.

http://www.altavista.digita.com - jedna z najlepszych internetowych wyszukiwarek, dzięki której szybko odnajdziesz poszukiwane przez ciebie informacje w sieci. Polecamy!

http://www.dlh.net - miejsce, w którym znajdziesz patche, tipsy, trainery, solucje itp. itd.

http://icm.freethemes.com - mnóstwo (setki, jeśli nie tysiące) najrozmaitszych theme-packów i związanych z nimi użytków (naturalnie do ściągnięcia za "friko").

http://www.koti.com.pl/Polskie/ - polskie programy, w większości w wersjach freeware lub shareware. Ogromny wybór (no i opisy po polsku).

http://www.planetunreal.com - "unreal" w nazwie strony jest chyba wymowny? Fani Unreala wszystkich krajów, łączcie się! (Z tą stroną).

http://www.dukeworld.com - a tu coś dla miłośników Księcia (czyli Duke Nuke'm 3D).

http://www.hornet.org - a tu zajrzyj, gdy szukasz scenowego stuffu w sieci.

http://sunsite.icm.edu.pl - sporo linków do stron poświęconych kulturze, software, edukacji, usługom internetowym itp. (i po polsku).

http://quake.org.pl - polska strona quakowa... po prostu wszystko o quaku

To naturalnie tylko mikroskopijna część adresów, gdzie warto zajrzeć... Postaramy się podrzucać wam inne ciekawe namiary. A jeśli sami znaleźliście jakieś godne uwagi strony - podzielcie się swą wiedzą z nami i innymi czytelnikami CDA!

Wszystkie wymienione aplikacje oferują podstawowy zakres funkcji wystarczający większości użytkowników, jeżeli jednak potrzebujesz profesjonalnego systemu e-mail (np. do obsługi wielu kont pocztowych czy automatycznego rozsyłania listów), będziesz musiał zakupić oprogramowanie komercyjne (np. Eudora Pro) lub poszukać jakiegoś rozwiązania alternatywnego (np. wymieniony już Pegasus Mail lub świetny program shareware The Bat!). W zależności od upodobań, odkryjesz z czasem w Internecie całe mnóstwo innych usług (FTP, IRC, USENET, ICQ itp.). W większości przypadków niezbędne do korzystania z nich oprogramowanie będziesz mógł zdobyć bezpłatnie (lub za niewielką opłatą) w rozmaitych serwisach oferujących programy shareware i freeware (np. http://tucows.icm.edu.pl/, http://shareware.netland.pl/, http://www.winfiles.com/).

Mam nadzieję, że powyższe uwagi pomogą wam postawić pierwsze kroki w Internecie. Naprawdę warto uczynić to już dzisiaj, ponieważ dla globalnej sieci nie ma alternatywy; prawdopodobnie z czasem wyprze (lub raczej wchłonie) telewizję, komunikację telefoniczną, tradycyjny handel i inne elementy naszej rzeczywistości. Wizja świata oplątanego dokumentnie pajęczyną Internetu, w którym wszystkie potrzeby i zachcianki będzie można zaspokoić za pośrednictwem sieci i w którym dostęp do infostrady będzie miał podobne znaczenie jak dostęp do wody pitnej w starożytności, wcale nie jest taka odległa. Wystarczy przypomnieć sobie pełne rezerwy wypowiedzi znanych postaci branży komputerowej sprzed dziesięciu lat, w których przeważała myśl, że Internet jest przelotną modą bez przyszłości i większego znaczenia. Czas pokazał, jak bardzo się mylili... ■

SCENA KOMPUTEROWA

Przemyślenia...

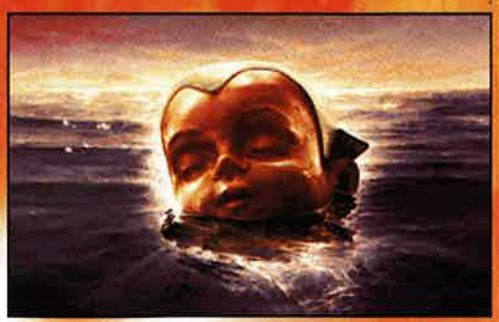
Czytając ostatnimi czasy artykuły i listy, które są zamieszczane w CD-Action, a które dotyczą w jakiś sposób sceny, doszedłem do wniosku, że w paru kwestiach zaistniało jakieś wielkie nieporozumienie. Takie słowa jak elita, lamer, beginner zostały jakoś dziwnie przemieszane, a gdy jeszcze do nich zaczęto dodawać słowo "CDA" (jak CDA-lamer) itp., to w ogóle część tych określeń straciła swój pierwotny i jedyny do tej pory sens. W tym artykule postaram się wypisać argumenty, które będą przeciwstawiały się popularnym ostatnio przekonaniom, a które według mnie są sensowne i prawdziwe.

ATOM/PLATOON

Po pierwsze chciałbym zdementować pogląd, że młodzi scenowcy i ludzie, którzy chcą wejść na scenę, a którzy dowiedzieli się o niej z CDA są w jakiś sposób z góry dyskryminowani, poniżani i że w ogóle to z nich są takie biedne misie, na które wszyscy polują i których nikt nie lubi. Nie, proszę państwa, wcale tak nie jest. Jeżeli ktoś przedstawia sobą jakiś przyzwoity poziom, jest w miarę rozgarnięty i potrafi szybko się uczyć niepisanych prawideł sceny, to nie dość, że nikt mu nie będzie rzucał na niej kłód pod nogi, to z pewnością otrzyma on jeszcze dużą pomoc. Scena naprawdę potrzebuje świeżej krwi! Compoty wygrywane wciąż przez tych samych ludzi i chartsy złożone od lat z tych samych xyvek są nudne! Wiadomo, że poziomu Mrocka w kodowaniu, Scorpika w komponowaniu czy Piniasa w tworzeniu ray'ów nie zdobędzie się w dwa tygodnie, ale czy nie warto spróbować? Czy to nie fajnie udowodnić sobie i tym "scenowym gburom", że "ja też potrafię, jak mi się tylko chce"? To właśnie takich ludzi potrzebuje scena! Pasjonatów, którzy wiedzą, że to co robią, robią przede wszystkim dla siebie. Po to, żeby się uczyć i rozwijać, żeby coś sobie i innym udowodnić. To właśnie takie osoby, nawet czasami nie dążąc do tego, osiągają szczyty popularności, ich prace są przedmiotem zachwytu i to oni są tą prawdziwą elitą. Czy tego pokroju człowiek posunie się do jakiegoś lamerskiego czynu typu podpisywanie się pod cudzymi pracami? Nie, ponieważ jemu nie zależy na tym, żeby samemu być z siebie zadowolonym, a nie na tym, żeby wychwalali go inni.

Są oczywiście i inni ludzie, tzn. tacy, którzy za wszelką cenę chcą być najlepsi, wszędzie ich jest pełno (w złym tego słowa znaczeniu), zabierają głos w dyskusjach, o przedmiotach których nie mają zielonego pojęcia, po trupach dążą

do bycia "elitą"... i tak wymieniać można by jeszcze długo. To właśnie tacy ludzie są na scenie niepotrzebni i niemile widziani. Przykładowo, facet, który dostał FastTrackera, łapie się za robienie muzy i po 10 minutach roboty ma moduł. Nic to, że jest on beznadziejny i trwa zaledwie pół minutki. Ważne, że jest. Potem tworzy drugi, trzeci, czwarty kawałek... Roześle to po scenowych ftpach, przyśle do CD-Action i myśli, że jest Panem. W jeden dzień został muzykiem i teraz czeka tylko na laury. Nie daj Boże, ktoś mu prześle notkę o tym, żeby nie rozsyłał takiego badziewia... Jejku! Straszne! Scena jest zła, bo nie akceptuje nowego muzyka! Nie daje mu się rozwijać i tłamsi jego (wątpliwe) talenty! Scena jest niesprawiedliwa, a ten, który upomniał "muzyka" to lamer robiący się na 3lyte... Niedorzeczne? Niestety prawdziwe! Sam pamiętam jak szukałem do grupy grafika. Owszem, zgłosiło się kilku, ale 90% z nich na prośbę o przesłanie próbki swojej twórczości dostarczyło mi jakieś zeskanowane zdjęcie pociągnięte filtrami z (prawdopodobnie) Photoshopa, rysunki, jakie robił mój brat, gdy miał 5 lat, swoją xyvkę pisaną standardowymi fontami z Windowsa, albo w ogóle nic nie przesłali pisząc, że "w sumie to jeszcze nie umieją obsłużyć do końca Painta". I co ja mam w takiej sytuacji robić? Czy to ja jestem niedobry, jeśli im odmawiam joinu do grupy? Czy to scena się zawzięła na nowych, czy to po prostu oni (nie wszyscy oczywiście) dają o sobie takie świadectwo!? Nie będę dalej drążył tego tematu. Na koniec jeszcze wspomnę, że takie osoby jak Echo/Diffusion czy Jax/Korozone są świetnymi przykładami tego o czym piszę. Obaj debiutowali na tych łamach (przynajmniej tu natknąłem się na ich pierwsze utwory) i obaj teraz zajmują godne miejsca na scenowych chartsach. Czy trzeba czegoś jeszcze? Zresztą ja sam jestem "created by CD-Action" i to wcale nie jest powód do wstydu.



Drugą sprawą jest zbyt poważne podchodzenie do sceny przez niektórych osobników. Jakieś zupełnie niepotrzebne kłótnie, awantury i wprowadzanie nerwowej atmosfery z pewnością nie służy ogólnemu dobru. Niestety, istnieją ludzie, dla których najważniejszą rzeczą jest ich wysokie miejsce na chartsach i wśród hierarchii scenowej. Potrafią tacy robić najgorsze świństwa i przekręty, byle by tylko ich xyvka była popularna. Widać scena nie jest miejscem dla nich... Bo po co to wszystko tak naprawdę? Po to, żeby się bawić! Żeby poznawać i spotykać ludzi o podobnych zainteresowaniach, spotykać maniaków, którzy np. przez całą noc potrafią siedzieć nad procedurką szukając w niej błędu. Nie ma sensu szargać tu sobie nerwów, próbować za wszelką cenę być na topie i podchodzić do każdego compo jak do matury. Będziemy pierwsi? Fajnie! Będziemy ostatni? Trudno, świat się nie zawali. Widać jeszcze sporo pracy przed nami...

Kolejną rzeczą, jaką zanotowałem, jest fakt, że gdzieś ostatnio u ludzi ginie powoli oryginalność i widać efekt tzw. owczego pędu. Skoro większość sceny nie lubi CD-Action, to ja też nie. Skoro większość słucha techno, to ja też będę słuchał. Skoro nikt nie lubi "żelowców w dresach", to ja też będę nimi gardził. Skoro większość nie używa już scrolli w demach, to ja też. Skoro... i tak można by wyliczać godzinami. Czyż to nie jest idiotyczne? Czy skoro każdy z nas jest inny i wyjątkowy, to czy nie powinniśmy mieć także własnego zdania i gustu? Czy boimy się wychylić troszeczkę na bok, bo zostaniemy brutalnie za to potraktowani? Trudno mi jest znaleźć przyczynę takiego stanu rzeczy. Nie obawiajmy się wyrażać własnego zdania, bronić własnych wartości, wprowadzać własnych pomysłów, zarówno na scenie, jak i w życiu prywatnym, bo będziemy nikim. Nie dajmy się zbić w szarą masę i co najważniejsze - NIE BÓJMY SIĘ MYŚLEĆ I NIE POZWÓLMY, ABY INNI ROBILI TO ZA NAS! I tym optymistycznym akcentem kończę już tego przydługiego i nudnawego arta. :)

Ps. Ten przykład z grafikami był jak najbardziej autentyczny i nic w nim nie upiększałem. Jeżeli wśród was znajdują się PRAWDZIWI GRAFICY 2d szukający grupy, to piszcie na: atom1@kki.net.pl, a na pewno się odezwę i zobaczę co da się zrobić. :D ■

Kurs FastTrackera

Witajcie, cześć i czołem... chyba już po raz ostatni zagłębimy się w tajnikach FastTrackera. Mam nadzieję, że każdy w czasie świąt znalazł odrobinę czasu, by odtworzyć parę patternów "w przeciwną stronę". Przy okazji muszę wspomnieć, że do poprzedniego artykułu wkradł się mały błąd. W podrozdziale 15. zamiast komendy $C powinna była się znaleźć $B (pattern break). Sorry dla wszystkich, którzy troszkę się zdziwili. ;)

FALCON/TDR+CN9.

Dziś dowiemy się jak ostatecznie... wykończyć moduł i zawiesić trackera. :)

17. Ostatnie korekty

Kiedy przyjdzie czas, iż nasz moduł jest właściwie skończony, aranżacje dopracowane, sample odszumione, a wszystko ładnie gra i nawet patterny podskakują, możemy jeszcze spróbować nasze dzieło trochę "odchudzić". Czasem jest to niezbędne, np. jeśli wystawiamy moduł na jakimś party, a musi on być mniejszy niż 1024kb, albo gdy nasza muzyka ma trafić do jakiegoś intra, gdzie liczy się każdy kilobajt pamięci.

- Pierwsza sprawa to niewykorzystane sample. Często przed rozpoczęciem komponowania nowego utworu ładujemy pod ft2 mnóstwo próbek i staramy się zbudować z nich jakąś konkretną aranżację (tak to przynajmniej wygląda w moim przypadku). Zwykle po skończeniu modułu zostaje sporo niewykorzystanych dźwięków. Mogą to być np. sample, z których zbudowane są instrumenty (np. sample poszczególnych oktaw jednej barwy pianina). Nie zawsze nasz zapis nutowy wykorzystuje wszystkie próbki instrumentu. Żeby to dokładnie sprawdzić, powinniśmy przejść do okna "instrument editor" i w trakcie odtwarzania modułu prześledzić uważnie, czy wszystkie sample instrumentu są wykorzystane. Jeśli nie wszystkie, to zbędne możemy wykasować, zaznaczając je myszą i wciskając klawisze shift-del. Istnieją również programy, które automatycznie kasują nieużywane sample, ale nie polecam ich stosowania ze względu na popełniane przez nie błędy.

- Zdarza się również, że zapominamy wykasować zbędną część sampla, która znajduje się za zapętloną częścią próbki. Wciskamy w "sample editorze" przycisk minimize, który odpowiednio przytnie niepotrzebne dane.

- Jeśli nie mamy pewności czy wykasowaliśmy już wszystkie nigdy nie odgrywane instrumenty, to też przydałoby się to sprawdzić, używając odpowiedniego programiku. Z tego co wiem, dobry jest XM-Shrink, ale bywa, że i on od czasu do czasu "zgubi" jakiś niezbędny nam dźwięk (zwykły bug?). Najbezpieczniej byłoby użyć playera, który na liście instrumentów zaznacza te, które były chociaż raz odegrane w patternach. Nadaje się do tego bardzo dobry CubicPlayer. Ma tę możliwość, że moduł można odegrać nawet 8 razy szybciej niż zwykle, co znacznie przyspieszy to nasze sprawdzenie. Potem wystarczy jeszcze raz odpalić naszego modka pod ft2 i wywalić co niepotrzebne.

- Co dalej?... Może również poddać część próbek zmniejszającemu ich objętość "resamplingowi". Polecam tylko w przypadku sampli o małej ilości wysokich częstotliwości, czyli wszelkiego rodzaju bassdrumy, brass-stringi, infra basy itd. Dźwięki wysoko-pasmowe typu crash, hihat powinniśmy "resamplować" tylko z 44khz na 22khz, poniżej ich jakość znacznie się pogarsza. Przy resamplingu z innych częstotliwości (np. 32khz -> 22khz) potrzebny będzie inny program, np. cooledit.

- Dźwięki uderzeń o bardzo długim czasie pogłosu także możemy skrócić posługując się loop'em typu pingpong - wystarczy zapętlić jedynie fragment wybrzmiewającego pogłosu, a jego wyciszanie wykonać poprzez "volume envelope". Żeby pętla brzmiała bardziej "gładko", powinniśmy wyrównać głośność pomiędzy jej skrajnymi punktami, czyli przykładowo wykonać "amplification loop" o parametrach 100%->150%.

- Istnieje również szczególna metoda modyfikacji sampli w taki sposób, by moduł mógł być spakowany do wielokrotnie mniejszej objętości. Jednym z pierwszych muzyków scenowych, który zastosował metodę "kwantyzacji" sampli by Dune/Orange. Jego modek z 64kb intra "you am the robot" zajmował po rozpakowaniu ponad 300kb. Kwantyzacja próbek polega na konwersji 16/8-bitowych próbek do 4/2-bitowych. Jak wiadomo, w przypadku sampla 8 bitowego możliwe jest zapisanie 256 różnych wartości wychylenia membrany głośnika (próbki 16-bitowe mogą mieć aż 65535 różnych wartości). Dzięki kwantyzacji sampla możemy zredukować jego dynamikę do 4 różnych wartości, a nawet do 2! Dzięki tak "uproszczonemu" zapisowi próbki packery (np. zip, rar itp). o wiele lepiej skompresują nasz moduł. Niestety, kwantyzacja również znacznie pogarsza jakość sampli, a czasem tworzy niespodziewane uboczne dźwięki o bardzo ciekawym brzmieniu. Prostą kwantyzację możemy wykonać przy użyciu ft2, np. ściszając próbkę do 2% oryginalnej głośności, a następnie podbijając jej amplifikację na maxa. Można też podarować sobie ściszanie i od razu wykonać mocne przesterowanie. Efekty te zazwyczaj nie są zbyt przyjemne dla naszych uszu. Pozostaje jeszcze możliwość skorzystania z "distorsion", np. pod cooledit albo pod soundforge 4.0. Ten pierwszy ma w swych ustawieniach preset "quantize" o charakterystycznym "schodkowym" wykresie. Zmniejszając liczbę stopni, zmniejszamy też dynamikę sampla, lecz to oczywiście powoduje pogorszenie jakości próbki. Z własnego doświadczenia wnioskuję, że lepiej poddawać kwantyzacji instrumenty o dużej zawartości wysokich tonów, gdyż sam proces kwantyzacji powoduje ich powielenie. Dlatego najlepiej konwertować barwy typu hihat, crash, snare i różnego rodzaju efekty specjalne. Popróbujcie także z bassdrum'em i analogowymi basami, bo "kwantyzacja" daje naprawdę odjazdowe efekty. Przykład znajduje się w pliku quantize.xm. (po przerobieniu sampli moduł pakuje sie z 280kb do ok. 36kb!).

- Oprócz kwantyzacji możecie również spróbować próbować nałożyć na wasze sampelki tzw. gate. Jest to proces, który powoduje, że fragmenty próbek o głośności mniejszej niż np. -40db zostaną wypełnione wartościami zero, co również polepszy możliwość kompresji. Oczywiście wartość progową można zmieniać według uznania, przy czym im będzie ona wyższa, tym lepiej sampla zostaną spakowane. Do przeprowadzenia tej operacji wystarczy każdy edytor sampli posiadający "compressor", jak zwykle może to być "cooledit" lub "sound forge 4.0". To chyba wszystko, co przyszło mi do głowy na temat odchudzania naszych modułów.

Kurs fasttrackera powinien się w tym miejscu zakończyć. Ach, obiecałem wam na koniec odrobinę abstrakcyjności :)... możemy już chyba spokojnie zawiesić ft2. Jak tego dokonać? Uruchomcie moduł phoebe!.xm. Potem wystarczy po raz ostatni nacisnąć przycisk "play song"..., ;)

Za miesiąc opowiem o nowym nieziemskim objawieniu wśród trackerów. (Rzuca na kolana....)

Mam nadzieję, że mój kurs nikogo nie zniechęcił do popełniania nowych wspaniałych kroków w naszym małym świecie muzycznych odjazdów elektronicznych. Powodzenia.

ps: thx to Atom ^ Sammac,, wiecie za co! ■

Pomocna dłoń

Trzy prośby:
1). Czytajcie regulamin! (anonse, które go nie spełniają, wędrują do kosza!).
2). Podawajcie (przy telefonach) numery kierunkowe!
3). Piszcie CZYTELNIE (to w końcu w Waszym interesie...)!!! Niekiedy naprawdę trudno rozszyfrować numery telefonów, mieszkań itp.

###ACTION REACTION

•Polanie. Aby zbudować budynek, musisz mieć odpowiednią ilość mleka (biały pasek po prawej), drwala i Budynek Główny. Nowe budynki da się postawić TYLKO na lub przy drodze, lecz budujesz same fundamenty! To właśnie z nich za pomocą drwala wznosisz gotowe chaty. Mleko zdobywasz w wyniku wypasu krów na łące, a te "budujesz" w Oborze. Szczegółowego info dotyczącego "Polan" chętnie udzielam pod adresem: _xmen_@friko7.onet.pl

•LBA 2 (1/99). Aby dostać się na Dome of the Slate, musisz najpierw zdać drugi poziom magii (samochodem skocz na skałę z kwiatem). Wtedy dostaniesz Horn, którym wyleczysz Dino Fly, a on zabierze cię tam. La Glace.

•Starcraft i W'98. Należy skopiować tylko jeden plik - cdfs.vxd z W'95 (System) i podmienić go z tym w W'98. Potem restart - i wio. JAG.

•Sanitarium (1/99). Trzeci członek brzmi: KEY HIDES TO. Qr$.

•Red Alert 7 misja. Baaardzo obszerna porada jest na CD, w katalogu Bonus1/Inne.

MAM PROBLEM

•Tomb Raider 2. Jestem na poziomie KWATERY. Nie mogę dostać się na platformę z dźwignią w maszynowni. Próbuję skoczyć z klocka (klocki są już we właściwym położeniu), ale ciągle spadam. Agata, Warszawa.

•LBA. Jestem w podziemiach i przepycham figurkę Twinsena z rogu sali w drugi róg. Nie mogę jednak przedostać się z nią (przy pomocy platform) na wyższy poziom. Agata, Warszawa.

•Broken Sword 2. Jestem w muzeum ciotek Katch. Lampę położyłem na biurku, mapę także, otworzyłem skrzynię i porozmawiałem z Emily. Co dalej? Daniel.

•Broken Sword 2. Mogę iść do domu profesora, do galerii i kafejki. Pogadałem z Gleasem, żandarmem, lokajem i krytykiem - zbił moje naczynie. Glease nie pozwala mi dojść do skrzynek. Co dalej? Piotr Krawczyk, Łódź.

•Książe i Tchórz. Odszyfrowałem napis (nie cały) w świątyni, dałem kapcia kupcowi i odkryła się mapa z kurhanem, ale nie mogę się tam dostać. Jak odczarować klejnot?

Musisz rozszyfrować cały napis (wykorzystaj homunkulusa, ostatnią literkę zgadnij metodą prób i błędów). Dogadaj się potem z tym, który się wówczas pojawi - w efekcie zdejmie klątwę z klejnotu. Pełna solucja - w Plusie z czerwca'98.

•Mam problem: jak podłączyć kartę graficzną S3 Virge GX2 do telewizora? Tomek Szklarski

Hm - czy ta karta ma w ogóle wyjście na telewizor? Bo jeśli nie - to raczej nie ma szansy...

•Mortal Kombat 4. Jak walczyć ukrytymi postaciami (np. GORO)? Jak uzyskać nowe ubrania? Voytass.

•Mam modem Zoom 56k dualmode v.90. On łączył się z szybkością 33600 b/s, a teraz w granicach 16600b/s. W panelu sterowania mam ustawione na maksymalną szybkość. W terminalu próbowałem at+ms=56, aby wymusić tę szybkość. Modem odp. OK., ale łączył się z 21000. Co jest tego przyczyną? Email: zatoka@polbox.com

•Książe i Tchórz. Bóg zniweczył klątwę. Dałem krasnoludowi klejnot, Ariwald dał mi następny kawałek mapy. Do zamku nie chce mnie wpuścić posąg. Wróciłem do karczmy, porozmawiałem z Ariwaldem, ten powiedział mi że, muszę mieć lustro. Pytam karczmarza o lustro, mówi, że w królewskim skarbcu jest lustro. Nie wiem co dalej.

Wręcz Arrivaldowi czar otrzymany od alchemika, a dostaniesz się do skarbca (jako... niedźwiedź).

•Prisoner of Ice. W solucji piszecie o przełącznikach... OK. Czaruję potwora, idę po giwerę do lodowni, wracam, rozwalam siekierą electrical box, patrzę, a tu przerwane przewody. Dobra, ustawiam przełączniki, wychodzę. Wracam, a przełączniki są dalej tak jak były. O co tu chodzi?

Musisz ustawić przełączniki w ten sposób, by przywrócić krążenie prądu w obwodzie.

•Abe's Oddysee. Jestem w Paramonii i na początku jest taka plansza z ulem i tam zostaje mój Elum, a dalej (2 plansze) trzeba przeskoczyć dużą przepaść, bez Eluma nie da rady. Co mam zrobić?

•Książe i Tchórz. Za sprawą czarów Arivalda byłam w świecie współczesnym, skąd mam czosnek i wodę święconą. Siekiery użyłam do zrobienia kołka z osiki, a potem drugi raz: mam gałąź i trzonek od siekiery. Plecak (szkatułka) mam wypełniony przedmiotami. Książe twierdzi, że nie ma czym związać kołka i gałązki. agaace@friko5.onet.pl

Musisz zdobyć szlafmycę, którą związesz kołek i gałąź. Szlafmycę znajdziesz w domu barda (musisz uwolnić ptaszka i napuścić na niego kota).

•Hopkins FBI. W lesie pozabijałem wszystkich, doszedłem do chaty skąd do mnie strzelają. Wiem, że mam rzucić granat, ale nie umiem go znaleźć. Gdzie on jest??

Wejdź do swojego biura (drzwi po lewej stronie ekranu). Z górnej szuflady biurka wyjmij klucz, przy pomocy którego otwórz szafkę. Ze środka weź granat.

•Reah. Na pierwszym CD trzeba iść do fontanny i wlewać czerwoną farbę do mis i sprawdzić czy z łaźni cieknie czerwona woda. Jeśli tak, to trzeba zakręcać zawory pod odpowiednimi misami. Pod jakimi? Andrzej, Słubice.

Najprościej jest je zlokalizować właśnie lejąc do każdej z mis odrobinę czerwonej farbki i sprawdzając, czy woda wypływająca z łaźni zmieniła kolor.

•Flight Simulator 98. Skąd mam wiedzieć, w jakim kierunku mam lecieć po wystartowaniu z lotniska? Marcin, Wrocław.

•Quake. Mam bogatą kolekcję skinów, ale nie wiem jak je podmieniać! Mariusz.

•Jack Orlando. Jak otworzyć bramę w porcie i zabrać psu kombinerki? Czy jest solucja do tej gry? Mateusz Kopiejewski.

Solucja była w jednym z pierwszych Action Plusów (bodaj w drugim - marcowym - numerze).

•Emergency. Jak przejść tor wyścigowy w 4 misji?

Solucja w 03/99 Action Plus!

•Książe i Tchórz. Chcę dotrzeć do Króla Słońce, ale nie potrafię wskazać jego przyjaciół na kamiennej płycie. Gosia z Lubonia.

Wrogowie Słońca to Wiatr, Ogień i Woda, przyjaciele - Gwiazda, Kometa, Księżyc, Ogień i Błyskawica, i tak dalej.

•Championship Manager 97/98. Prowadziłem Manchester United. Po pewnym czasie skończył mi się kontrakt i zostałem wyrzucony. Jak przedłużyć kontrakt lub zagrać inną drużyną? W job news są oferty drużyn, ale żadna mnie nie chce, mimo że mam Overall Reputations Superb. Grzesiek.

•Tomb Raider 1. Poziom Cistern. Wiem gdzie jest drugi srebrny klucz, ale nie wiem gdzie jest dźwignia otwierająca drzwi, które blokują mi dostęp do klucza. Kasia Kalinowska z Warszawy.

•QuArk (Quake Army Knife). Próbuję zrobić poziom do Q2. Nie wiem jak stworzyć kolorowe światło (umiem robić tylko białe).

•Podwójne kłopoty Buda Tuckera. W drugiej części mam tylko zegarek. Poradźcie jak ją przejść. Klosiu.

•Prisoner of Ice. Gdzie mogę znaleźć dyktafon (tape-recorder). Michał Pała.

Poszukaj w szafkach.

•Knights & Merchants. Jak przejść 3 misję? Łukasz, Kielce.

•Subculture. Gdy złapię coś na hak lub magnes, nie chcą mnie wpuścić do doku! Maciuś.

###SPRZEDAM

•STARCRAFT (ORYGINAŁ) w cenie 110zł (do uzgodnienia). Alek Garczyński ul. Podwisłocze 32a\11 RZESZÓW. E-mail marałek@polbox.com

•Prawie nowy CD-ROM firmy PHILIPS, szybkość 36x. Posiada roczną gwarancję. Stan bardzo dobry. Cena do uzgodnienia (minimalnie 200zł). Szczecin 71-004, ul. Krakowska 68/11, tel.(091)4-358-248.

•Liga Polska Manager'98 za 78zł.(Na CD). Sprzedam CD z 17 utworami J.M. Jarre "Odyssey thruogh O2", na której oprócz muzyki znajduje się program multimedialny do tworzenia teledysków - cena 45 zł, ewentualnie wymienię obydwie na Tomb Raider II lub Worms 2, lub zamienię jedną z nich na Jacka Orlando. Grzegorz Hajduk, Szymbark 525, 38-311 Szymbark, e-mail: grzehajd@friko.onet.pl lub grzehajd@friko7.onet.pl

•Procesor Cyrix PR200+, płyta główna Soyo 5BT5 (75-233MHz, 512 Kb cache L2), 32 Mb EDO RAM, wiatrak. Cena 500 zł. Diamond Monster 3D 4Mb (Voodoo 3DFX). Gwarancja do 06.99. Cena 280 zł. Marcin Jaszczyszyn, 37-700 Przemyśl, ul. 3 Maja 7/6, tel. (016) 670-09-01 (18-21), tel. kom. 0-604-802-864, email: jaszczyn@friko.onet.pl

•Sprzedam płytę główną Abit TX5 do 233 Mhz, AT/ATX, "SOFT MENU", dla procesorów Pentium, AMD, Cyrix + procesor Pentium 166 MMX. Cena do uzgodnienia. Tomek Szklarski, 41-700 Ruda Śl. ul. Storczyków 6, e-mail: szklarek@polbox.com, tel. 032 2484-108

•Akcelerator grafiki HELIOS3d. Cena do uzgodnienia. Artur Latuszewski ul. Dąbrowskiego 12/19, 62-701 Turek,tel.063-278-14-08, e-mail: artlatus@friko.onet.pl

•Fifa 99, Railroad Tycoon 2 - 50 zł/szt. Email: serwison@free.com.pl Marek Witkowski, Miła 12/3, 01-325 Kraków.

•Joystick Tornado Logic 3 za 25 zł lub wymienię na "Świat MP3" Adam Kochanowski, 97-300 Piotrków Tryb. ul. Kościelna 4a/13 tel.(0-44) 648-20-11.

•Sprzedam Windows 95 OEM - 170-200 zł, kartę graficzną S3 Trio 32 1 Mb - 40-50 zł. Grzegorz Kramarczyk (0-89) 514-82-89.Email: gregkram@polbox.com

•Gameboy pocket (nieb.) z F1RACE i futeralem. Cena do uzgodnienia. Bartek M. Raszyn-Rybie 05-090, Ul. Parkowa 6, tel.(022)7202820.

•Płytę główną z procesorem AMD 100 oraz 32MB Ram, cena 400zł. Łukasz Kasprzak, 34-371 Ujsoły 80a, tel. (033)8647111 po 18-tej; fanatic@kki.net.pl

•Flight Unlimited2, Unreal, Commandos BEL, Tomb Raider3, F22, Shadow Warrior, Rainbow six. Wszystkie gry są oryginalne. Dominik Majcher, Dąbrowskiego 81/16, Rzeszów 35-959, email arat1@poczta.wp.pl

•EARTH 2140, EARTH 2140 Mission Pack, Dark Reign (wszystkie ORYGINAŁY) w cenie 28 zł za sztukę, lub za 70 zł wszystkie. Alek Garczyński, ul. Podwisłocze 32a/11, 35-310 Rzeszów, E-mail: maralek@polbox.com

•Ace Ventura za 65 zł (pokrywam koszta wysyłki). Romek Kalucki, Keplera 24/2, 41-818 Zabrze.

•DN3D - 40 zł. MK Trilogy - 70 zł. Carmageddon - 40 zł. Quake 2 - 80 zł (albo 200 zł za wszystko). Interact V3 Racing Wheel, stan idealny - 250 zł. Rally Championship - 20 zł. Daniel Zalewski, Sosnowa 1, 41-914 Bytom, tel. 281-18-54. Email: dawidz@kki.net.pl

•CDA 1-12/97 - po 10 zł/szt. lub 100 zł + przesyłka. CDA 1-8/98 - 11 zł/szt. lub całość za 70 zł + przesyłka. Jeśli kupisz jeden z kompletów, otrzymasz gratis 5 nowych dyskietek Fuji i 10 CD z Gambler CD. Marcin Wolski, 9-go Maja 14/7, 27-200 Starachowice, tel. 041 274-78-55.

•GK 12/98 + 2 CD za 8,95 + koszt przesyłki. Ewelina Kiszka, Spółdzielców 17/39, 30-682 Kraków.

•Reah (6CD) za 100 zł. Bartosz Odias, Ogrodowa 2, 43-440 Goleszów, tel. 033 8528-868.

•Reah i Jack Orlando - razem za 135 zł lub zamienię na inne. Wojtek Jawor, Kopernika 7/10, 38-300 Gorlice, tel. 018 352 44 23.

•Jack Orlando, LPM 97, Destruction Derby 2, Nowy Teenagent, AD 2044 - ceny do uzgodnienia. Przemysław Zieliński, os. Oświecenia 4/14, 31-611 Kraków, tel. 6489380.

•C&C Red Alert (2CD) - 75 zł. Jack Orlando - 25 zł. Krzysztof Sielatycki, Pancernych 7, 64-100 Leszno, tel. 065 529-47-36.

•Red Baron 2, SubCulture - po 100 zł lub 190 za obie. Marcin Kradulec, Marzysińska 90a/15, 94-850 Łódź. Tel. 042 65533849.

•Action Plus 11/98. CDA (z CD lub bez) 4,5/98, 10,12/97. PC World Komputer (z CD lub bez) 5,9,10,12/97, 3/98. ŚGK 8/97, 9,10/98.

Ceny do ustalenia. Krzysiek Bzowski, Wiejska 41, 32-510 Jaworzno. Tel. 035 6177570 po 18.

•Płytę główną SOYO z procesorem P133 i 16 Mb Ram EDO Simm. Cena (orientacyjna) 200 zł. Robert Rogiński, 12-222 Wejsuny 92 a.

•Borken Sword (2CD) za ok. 45 zł. Krzysztof Radlowski, Proszówki 290, 32-700 Bochnia, tel. 014 611-01-57. Email: truman@zsm.bochnia.pl

•Dreams to reality - 150 zł. MDK - 100 zł. Zagadki Lwa Leona - 35 zł. Andrzej Probulski, 11 Listopada 19, 38-300 Gorlice.

•NBA Live 98, Tomb Raider 2 - 100 zł/szt. Heart of Darkness - ok. 120 zł. Paweł Regliński, Wiejska 46, 84-240 Reda, tel. 058 678-62-32.

•Nowy Teenagent CD - ok. 15 zł. Program MS Outlook 98 PL - tanio. Łukasz Korab, 36-007 Krosne 251. Tel. 85555-396 do 16.

•CDA 2,3,5,7,8,10/98 z CD - po 5 zł/szt. ŚGK 1/98 - 2 zł. Michał Głogiewicz, Kurkowa 23/11, 50-210 Wrocław, tel. 328-98-27.

•Complete Onside Soccer, Shattered Steel, Earth 2140, Muppet Treasure Island - po 30-50 zł/szt. Bartosz Mikołajewski, Zacisze 4, 64-200 Wolsztyn, tel. 068 384-51-49.

•Kartę dźwiękową OPTI 3D 931 16-bit PnP (zgodna z SB Pro, SB 16) za 20 zł. NBA 97, NHL 97, Collection Simulation CD (3 symulatory) za 10 zł/szt. Gambler - rok 94-96, 98. Tomasz Dewódzki, PCK 1/17, 42-300 Myszków.

•Nowy Teenagent - 30 zł. Destruction Derby 2 - 50 zł. Gambler 6,7/98, Reset 6/98, SS 04/98, IO 6/98, PC Kurier 7/98 (wszystkie bez CD) - 2,5 zł/szt lub zamienię na Civilization 2. Paweł Bucior, Kościuszki 51/13, 08-400 Garwolin, tel. 025 6823271.

•Książka "Microsoft Windows 95 krok po kroku" + dysk 3,5" z ćwiczeniami - 30 zł. PC World Komputer 3,6,7-8/97 bez CD - 5 zł/szt. CDA 5/98 z CD - 9 zł. Lub wymienię wszystko na Earth 2140 Mission Pack lub Mayday. Michał Dilaj, Batalionów Chłopskich 36, 66-620 Gubin.

•C-64II + magnetofon, stacja dysków, drukarka igłowa Seikosha, okablowanie, Black Box, dyskietki, kasety, joy, instrukcja - 400 zł. Broken Sword 2 - 70 zł. Arkadiusz Zabrocki, Leśna 2, 83-262 Czarna Woda.

•PC Cyrix MMX PR200/32Mb Ram, S3V+2Mb, 1, 7 Gb HDD, monitor kolor SVGA 14" AOC (cyfrowy), CDx32 z pilotem, FDD, SoundTarget 16-bit PnP, drukarka Panasonic KX-P1150 - 2500 zł. Romuald Wylegała, Mickiewicza 16/1, 64-920 Piła, tel. 067 213-49-03.

•Procesor AMD 5x86 133 Mhz. Płyta 486 do 160 Mhz, max 128 EDO Ram, 4x16 bit ISA, 3xPCI, 256 Kb cache, 4xEIDE (Pio4) - 140 zł. ???, Opolska 134a, 46-039 Zawadzkie, tel. 077 4 616 816, po 16.

•TR3 - 175 zł. Broken Sword 2 - 100 zł. Nowy Teenagent, Kiss - 30 zł. Bitwy Powietrzne - 17 zł, Microsoft 95 (3 dema na CD) - 17 zł, CD z CD-Zabawa nr 1 - 5 zł. Pisma: PC World Komputer 6-9/98 - 10 zł/szt, Kawaii 4 i 5/98 - 4 zł/szt i wiele innych. Radosław Sorbian, Kasztanowa 25, 59-100 Polkowice, tel. 076-845-07-44.

•Akcelerator RIVA TNT 16 Mb V4400 AGP - 700 zł. SB AWE 64 Gold - 200 zł. DVDx5 Philips - 750 zł. Joypad EA Sport (oryginalny) 13-button - 200 zł. NFS3, Dune2000 - 120 zł/szt. MK4, TR3, FIFA 99 Starcraft + misje - 110 zł/szt, Monaco GP - 80 zł, F1 Racing Sim - 30 zł, J.H. Grand Prix Champ. - 100 zł, Commandos - 90 zł, F22 ADF za 80 zł, KKND Extreme - 40 zł, KKND 2 Krossfire 100 zł. Moczarski Marcin, Gagarina 1/19, 44-100 Gliwice.

•Unreal - 40-50 zł, Hyperblade, EF2000 - 20-30 zł, AD 2044 (1-sza część), Nowy Teenagent 15-20 zł. CD Gambler 9/97, 9,11/98. PC World Komputer 2xCD 11/98, CD z demami na 3Dfx (m.in. G-Police, F1, Wipeout XL i inne) 7-8 zł. Paweł Gargol, ul. P.P. Wilków 40/15, 08-530 Dęblin.

•Gazety: NetWorld 3,6,8/98 - 6 zł/szt. PCWK - 10,11/98 (bez CD) - 5 zł/szt. CDA bez CD 10/09 - 7 zł. Estrada i Studio 7/98 - 4 zł. Auto Katalog 1998 - 20 zł. Także specjalne wydania NetWorld. CDki z Cyber (zima 97) - 5 zł, PCS 4/98 - 3 zł. Morbid Noizz (z muzyką) cz. 2 i 5 - 6 zł. Gracjan Piejak, Armii Krajowej 14/36, 64-600 Oborniki Wlkp. Tel. 061 29-60-120.

•Atari XE65 + magnetofon + software, okablowanie, joy - 110 zł. Rafał Fabjan, Ślężna 158c/24, 53-110 Wrocław.

•Komputer: P-120, 8 Mb Ram, CDx8, W'95 - 1000 zł. Maciej M., Dywizji Wołyńskiej 126/10, 80-041 Gdańsk, tel. 058 306-70-87.

•Grę POD - 20 zł - lub wymienię na jakąś przygodówkę z ew. dopłatą. Mirosław Świtała, Zjednoczenia 290/27, 62-003 Bierdrusko.

•Płytę główną VX, P-133, 32 Mb EDO RAM (2x16), S3TrioV2 DX2 2 Mb, akcelerator Voodoo 1 (4 Mb), CdxB, karta muzyczna AA1812. Cena do uzgodnienia. Arkadiusz Danielewski, Aleja Pokoju 8/62, 98-200 Sieradz. Tel. 043 827-15-38.

•PSX, grę, demo - ok. 420 zł. Łukasz Rozkosz, Mickiewicza 20/56, 41-400 Mysłowice. Tel. 764-39-01.

•GTA PL 110 zł (dorzucam mapki). Total Annihilation - 100 zł. Gdy kupisz obie, dorzucę Blastera z TopWare wartego ok. 40 zł i pokryję koszta przesyłki. Paweł Keller, Pomologiczna 15/3, 04-859 Warszawa-Radość, tel. 022 615-64-48.

•Amiga CDTV 1 Mb Fast Ram, FDD, CDx24, czarna klawiatura, zegar, 1 CD, 60 dyskietek z oryginalnym softem, literatura, modulator, joy itp. Stan idealny. Cena 300 zł. (do ustalenia). Łukasz Biszczanik, Spółdzielcza 48/13, 57-300 Kłodzko, tel. 074 67-14-56.

•486 DX-120 Mhz, płyta do 133 Mhz z 512 KB Cache, 16 Mb Ram, HDD 420 Mb, Fdd, Cdx20, VGA 2 Mb, karta muzyczna Yamaha zgodna z SB i SB Pro, obudowa mini tower, Windows'95, Word 4.0 etc. za ok. 1200 zł. Dawid Śliwa, Korczaka 1/54, Dąbrowa Górnicza, tel. 262-51-71.

###KUPIĘ

•Jazz Jackrabbit 2, cena do uzgodnienia. Łukasz Kisielnicki, ul. Płocka 21, 71-003 Szczecin Tel. (0-91) 4358-514, e-mail-ryba_@friko.onet.pl

•Chętnie kupie używany HD 850 MB , lub 1,2 GB. Michał Kołaczyk ul. Styczyńskiego 49/8, 44-100 Gliwice, email: mec@pro.onet.pl

•CD z CDA od 10\98 za ok. 8 zł. Paweł Bucior, Kościuszki 51/13, 08-400 Garwolin, tel. 025 682 32 71.

•Terminator Future Shock. TOmek TOkarski, Boczna 2, 05-092 Łomianki. Tel. 751-87-14.

•KKND (także Extreme), Wargods, Extreme Games. Kupię przegrywarkę - tanio. Max Rożkiewicz, Wybickiego 9, 62-050 Mosina, tel. 061 8-132-718.

•Goblins 1 lub 2 lub 3, chętnie z opisem. Maciej Otorowski, Paderewskiego 14/7, 44-105 Gliwice, tel. 032 279-55-67, email: dilbert@polbox.com

•Konsolę PSX do 300 zł. Łukasz Szczepanik, Sztygarska 3/15, 59-100 Polkowice, email: corey1@friko5.onet.pl

•Monkey Island 1. Jarosław Mazanka, Urocza 2, 28-125 Szydłów, tel. 041 35 45 163.

•CDA 6/98 z CD za 12 zł. Bartosz Mikołajewski, Zacisze 4, 64-200 Wolsztyn, tel. 068 384-51-49.

•Program Rhino3D w najnowszej wersji. Cena do uzgodnienia. Przemek Muller, Bursztynowa 8/II/4, 41-944 Piekary Śl.

•Koszulki, breloczki, plakaty, wycinki itp. z Larą Croft. Agata, Leszka Białego 5, 02-496 Warszawa.

•Action Plus 8/98 oraz Worms 2. Mirosław Świtała, Zjednoczenia 290/27, 62-003 Biedrusko.

•Settlers PL za 15 zł. Settlers 2 PL za 25 zł. Hexen 2 i Carmageddon za 30 zł/szt. Worms - 15 zł. NFS 2 SE - 40 zł. Doom 2 - 40 zł. Mateusz Santera, oś. Parkowe 10/9, 34-300 Żywiec. tel. 033 861-31-70.

•MK Trilogy (oryginał) do 40 zł. Adam Kundzicz, 11 Listopada 25, 16-100 Sokółka. Tel. 085 7114341.

•CDA z CD 1,3/98. Grę Sierra pro Pilot. Leszek Jędrzejczak, Kossaka 11, 63-800 Gostyń. Tel. 065 572 25 16.

###ZAMIENIĘ

•Jack Orlando (oryginał) po polsku na Emergency po polsku, ewentualnie inne, lub sprzedam po 35zł. Cena do negocjacji. Wojtek Kulażyński ul.Canaletta 2\23 51-650 Wrocław ew. tel. 0 602-89-22-95.

•GK (06,10/98) na CDA 3/98 bez CD. Paweł Bucior, Kościuszki 51/13, 08-400 Garwolin, tel. 025 682 32 71.

•Konsolę Pegasus IQ-502 + 3 cartridge + 2 pady, zasilacz, kable - na HDD o pojemności 1 Gb lub większy (ew. sprzedam za 230 zł). Rafał Fabjan, Ślężna 158c/24, 53-110 Wrocław. Tel. 071 3-661-101.

•MDK (oryginał!) na Fighting Force, Carmageddon 2 lub inne fajne gry (z ew. dopłatą). ???, Bartnica 19/20, 87-800 Włocławek, tel. 056 234-76-73.

•Gry po polsku: Mayday, Earth2140, Knights & Merchants na jedną z wymienionych gier: Myth 2, Gex, Enter the Gecko, Warcraft 2. Grzegorz Guzik, Belwederska 10/29, 00-762 Warszawa. Tel. 0501-066-733.

•Blitzkrieg (historia II wojny światowej po polsku) na Road Rash lub NFS. Leszek Jędrzejczak, Kossaka 11, 63-800 Gostyń. Tel. 065 572 25 16.

###NAWIĄŻĘ KONTAKT

•Ze wszystkimi którzy interesują się Internetem, a w szczególności WWW. Marcin Pasteczka, ul. Pawia 1/32, 41-200 Sosnowiec.

•Z dziewczyną w wieku 16 do 18 lat, lubiącą muzykę, komputer, fotografię, film. Odpiszę na każdy list. Przemek Derlatko, al. Zwycięstwa 16/3 41-200 Sosnowiec, e-mail, przemekd@ka.home.pl

•Z każdym miłośnikiem (płeć nieważna) Diablo. Służę poradą i pomocą, odpowiem na każdy list. Marek Orłowski, Międzyborów 96-316, Partyzantów 17.

•Z osobami, które ukończyły "3 czaszki Tolteków". Mateusz Materna, Jezuitów 17, 31-416 Kraków, tel. 012 411-32-18.

•Z fajnymi dziewczynami (15 lat) lubiącymi A.O.E. i Duke Nuke'em 3D. Konrad Karolewski, karolew@polbox.com

•Korespondencyjny klub miłośników platformówek (lubimy Manic Minera, Raymana itp.). zaprasza ludzi w wieku 7-13 lat. Nie piszcie listów na dyskietkach! Maciej Konstantynowicz, Peowiaków 10/30, 22-400 Zamość.

•Swapper szuka ctx. 100% answer. Paweł "SalomOOn" Koniuszewski, Szklanych Domów 7/20, 04-346 Warszawa.

•Z fanami FIFA 98/99. Krzysztof Kosydar, Spółdzielcza 8/45, 390300 Mielec.

•Z fanami Q2, Dungeon Keeper, Eastern Front i sf w każdej formie. Tomek (Venom) Nazarenko, Batalionów Chłopskich 15A/40, 06-400 Ciechów.

•Początkująca, ale ambitna grupa, chcąca tworzyć gry na PC, poszukuje grafików 2D i 3D, koderów i innych zainteresowanych współpracą. Dysk 3,5 + info + prace = 100% fast answer! Daniel Białek, Bohaterów Września 30/26, 72-600 Świnoujście.

•Z fanami X-files. 100% answer. Mateusz Sikorski, Kulczyńskiego 1/26, 76-200 Słupsk.

•Z fanami Lary Croft i TR w wieku do 17 lat. Zakładam korespondencyjny fan-klub! Agata, Leszka Białego 5, 02-496 Warszawa.

•Z osobami mającymi problemy z Ace Ventura, Broken Sword 2, Nowy Teenagent (stary też). 100% Answer. Jakub Gliniecki, Cieszyńskiego 18/69, 81-881 Sopot.

•Z dziewczyną w wieku 19-2.. lat, lubiącą dobrą muzykę, film, fotografię, komputer, naturę i nie tylko. Odpiszę na wszystkie ciekawe listy. Marek, UPT. Szczecin 6, skr. poczt. 66.

###FORUM

•Zapraszam wszystkich na stronę o Rajdach Samochodowych - http://chm.koti.com.pl Na stronie: zdjęcia z rajdów, ciekawostki dotyczące rajdów itp.

•Zobaczcie nowy magazyn internetowy Bobry X. Aktualizowane co miesiąc. http://bobryx.topnet.pl; email:bobryx@topnet.pl

•Klub Adik & Max pomoże każdemu, kto ma problemy z grą lub komputerem. Przyślij dyskietkę, a otrzymasz gazetkę. Adrian Linka, Łokacz Wielki 35, 64-761 krzyż Wlkp. Tel. 067 2564112.

•Klub Miłośników Lary Croft szuka nowych członków. Napisz list, dołącz znaczek zwrotny = odpowiedź. Romek Kalucki, Keplera 24/2, 41-818 Zabrze.

•Zapraszam wszystkich fanów, maniaków, psychicznie uzależnionych od gierek i grafiki 3D na swoją stronę poświęconą zupełnej nowości na świecie akceleratorów 3D - Glaze3D. Zobacz to koniecznie! http://friko6.onet.pl/kr/mosluk/ ■

Regulamin.

1. Anonse do tego działu wysyłamy tylko i wyłącznie na kartkach pocztowych (listy nie są uwzględniane!) lub e-mailami z subjectem: Pomocna Dłoń. U góry piszemy DRUKOWANYMI literami nazwę działu.

2. Oferty będą zamieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.

3. Wysyłając anons do rubryk Kupię/Sprzedam/Zamienię koniecznie podaj swój pełny adres. Sam email lub numer telefonu tu nie wystarczy! W wypadku gier/programów należy dodatkowo zaznaczyć, że jest to ORYGINAŁ.

4. Nie będą zamieszczane ogłoszenia zawierające oferty handlu hurtowego, prowadzenia jakiejkolwiek działalności zarobkowej, sprzedaży/kupna/wymiany pirackiego softu lub też sugerujące takie możliwości. Piratów będziemy publicznie demaskować i informować o nich policję.

5. Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przeredagowywania anonsów i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.

6. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wynikłe z nich skutki.

16 SUPER PLAKATÓW

+ KALENDARZ CD-ACTION 1999

To jest właśnie Lara Croft.

Chcesz ją mieć?
Kup komplet a dostaniesz
jeszcze 15 innych plakatów.

TOMB RAIDER III

Tomb Raider III & Lara Croft © TM Core Design Limited 1998. © & Published by Eidos Interactive Limited 1998. All Right Reserved.

SZUKAJ W KIOSKACH!!!

LUB ZAMÓW U NAS - patrz strona 129

Music Studio v2000

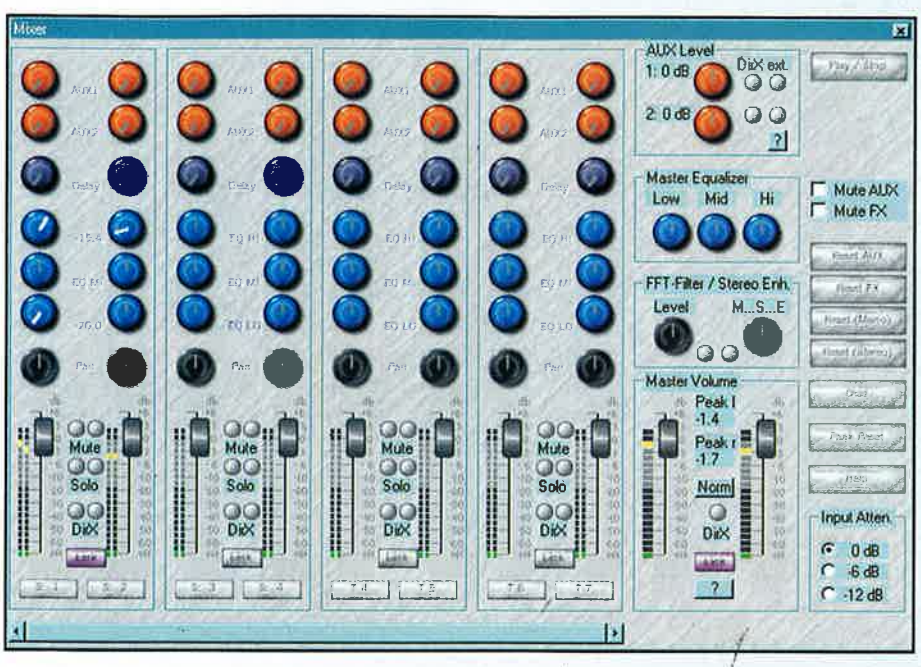
Narzędzie DJ'a

Hej ludzie... Nazywam się DJ Panoramix i chciałem wam opowiedzieć o tym, jak zacząłem swoją karierę muzyczną. Już dawno temu zainteresowałem się komputerami i muzyką - wiedziałem, że w jakiś sposób się ze sobą wiążą, ale jak wiecie, często dość ciężko jest dojść do czegoś samemu. Całe szczęście, że poznałem w szkole kolegę, który jest DJ'em w klubie nocnym. To właśnie on uczył mnie podstaw - jak składać beaty, czego słuchać, a czego nie, i pokazał mi, że komputer może służyć do tworzenia muzyki. Dzięki niemu powstała też moja ksywa - na jego biurku zawsze walały się różne układanki z kartonowych kwadracików. Były na nich różne obrazki, na przykład Bart Simpson czy Marylin Monroe. Mi jednak najbardziej spodobał się ten z druidem Panoramixem i tak postanowiłem się nazwać. I wtedy wszystko się zaczęło - całymi dniami siedziałem u kolegi i tworzyłem... W końcu jednak rodzice kupili mi komputer i postanowiłem zająć się muzyką w domu...

DJ CHEGEVARA ;)

Niestety - DJ Panoramixa w przeciwieństwie do jego kolegi nie było stać na drogie i profesjonalne oprogramowanie i sprzęt. Dlatego musiał poszukać czegoś w przystępnej cenie i o równie przystępnej obsłudze. Znalazł kilka takich programów w ofercie firmy Magix (która, jak wiecie, zajmuje się między innymi produkcją oprogramowania muzycznego dla amatorów). Recenzję jednego z nich przeczytał w jednym z zeszłorocznych numerów CD-ACTION, ale wydał mu się on za prosty, natomiast to, co zobaczył na pudełku Music Studio v2000 sprawiło, że nie zastanawiając się długo, zakupił ten program i czym prędzej pomknął z nim do domciu.

Ciekawi was pewnie, co tak zainteresowało naszego „muzyka". Prawdę mówiąc, gdybym miał wymienić wszystko, znudziliby-ście się w połowie. Ale tak w skrócie - możliwość miksowania maksymalnie ośmiu ścieżek audio (czyli plików WAV), stu dwudziestu ośmiu ścieżek MIDI, efekty (takie jak np. echo czy pogłos) działające w czasie rzeczywistym. To rzeczy w sumie najważniejsze - zrozumiałe chyba dla każdego. Gdyby zagłębiać się w szczegóły, okazałoby się, że Music Studio v2000 nawet w swojej mniej rozbudowanej wersji jest narzędziem oferującym za naprawdę przyzwoitą cenę (w porównaniu do np. Cubase VST) bardzo duże możliwości. Oprócz wspomnianej już opcji miksowania ścieżek audio i MIDI program, jak przystało na tego typu aplikację, ma możliwość komunikowania się z urządzeniami zgodnymi z MIDI, takimi jak automaty perkusyjne, keyboardy, sekwencery itp. Dzięki temu posiadacz odpowiedniego sprzętu jest już w stanie

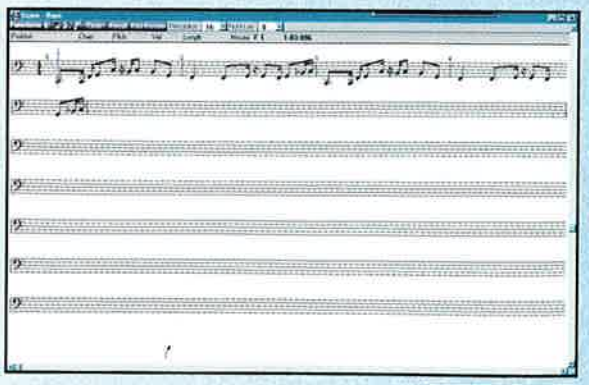


Warto wiedzieć

Firma Magix posiada w swojej ofercie wspaniałą rzecz dla ludzi, którym najlepiej idzie tworzenie muzyki z gotowych kawałków. Tzw. Sound Pool'e to płytki zawierające sporą ilość dobrych jakościowo sampli. Każda płyta poświęcona jednemu (lub dwóm rodzajom muzyki) zawiera próbki perkusji, basu, klawiszy, gitar itd. podzielone według tempa, w jakim są grane. W tej chwili w ofercie znajdują się następujące płytki:

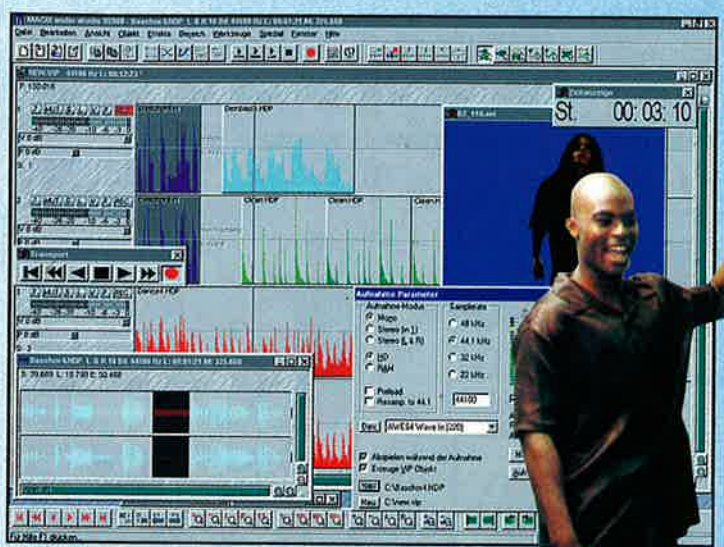
- acid jazz, funk
- ambient, trip hop
- deep i progressive house
- drum & bass, big beat
- hip hop
- house, techno
- rock, industrial
- pop, rock (dwie części)
- slow motion
- dance, house
- soul, funk
- trance, techno

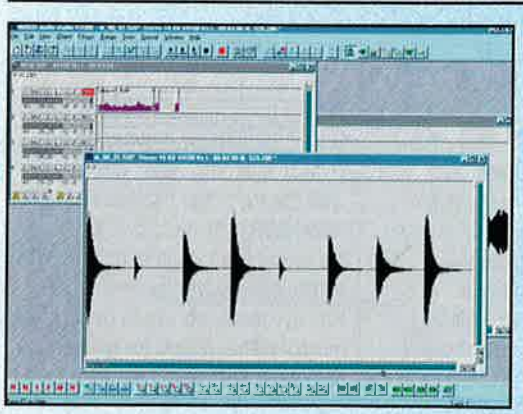
P.S. Oczywiście można ich używać również w innych programach - nic nie stoi na przeszkodzie.



Warto napisać (aby uniknąć rozczarowań), że o ile ścieżki audio brzmią prawie tak samo niezależnie od karty muzycznej (to oczywiście wielkie uproszczenie), to jakość ścieżek MIDI zależy ściśle od karty dźwiękowej i jakości zawartych w niej próbek. Całkiem tworzyć naprawdę porządną muzykę. Wprawdzie w porównaniu z profesjonalnymi aplikacjami Music Studio oferuje nieco gorszą jakość zarówno swoich efektów, jak i innych narzędzi, ale w końcu nie jest to program do profesjonalnych zastosowań.

Zresztą wydaje mi się, że bardziej zainteresuje czytelników to, co można zrobić z pomocą Music Studio mając w domu tylko komputer z kartą muzyczną. Cóż - prawdę mówiąc naprawdę wiele, przy czym dużo zależy od umiejętności twórcy. Utwór powstaje poprzez zmiksowanie ze sobą wszystkich fragmentów z wszystkich ścieżek. Owe fragmenty to w wypadku ścieżek audio po prostu pliki wav (zawierające np. pętle perkusji, basu, klawiszy itp.), a dla ścieżek MIDI - motywy muzyczne.





przyzwoite efekty można uzyskać już na dobrym Sound Blasterze. „Programowanie" ścieżek MIDI odbywa się w sposób znany z profesjonalnych programów. Albo zapisem nutowym, albo za pomocą specjalnych pasków (znowu uproszczenie) oznaczających długość i wysokość dźwięku. Wprawdzie potrzebna jest chwila ćwiczeń, żeby się do tego przyzwyczaić, ale naprawdę warto.

Ogólnie rzecz biorąc, Music Studio jest programem naprawdę wartym polecenia dla ludzi bawiących się muzyką, a nie mających zapędów do zawodowstwa. Z powodzeniem można za jego pomocą tworzyć kawałki, których da się słuchać. Jest on na przykład narzędziem, za pomocą którego kapela amatorska może dokonać całkiem niezłego jakościowo nagrania - bo można przecież wszystko wycinać, przenosić, kopiować itp. Nie mówię już nawet o tym, że kawałki w stylu DJ Quicksilvera może zrobić zdolny dziesięciolatek. No, może trochę przesadziłem, ale w sumie niewiele. Ani Music Studio nie jest programem trudnym w obsłudze, ani DJ Quicksilver nie tworzy arcydzieł.

Właśnie - padło magiczne słowo, które odstrasza wielu użytkowników komputerów od wykorzystywania ich w innych celach niż tylko granie. Cóż - nie można w sumie powiedzieć o Music Studio, żeby był programem banalnym w obsłudze. Ale z drugiej strony człowiek obyty z komputerem może, nie używając instrukcji, spokojnie nauczyć się obsługi programu. A jeśli jeszcze skorzysta z instrukcji, będzie miał aplikację w małym palcu w stosunkowo krótkim czasie. Ja z zasady podchodzę do wszystkich instrukcji sceptycznie, bo z zasady ich nie używam. W wypadku Music Studio nie była mi ona potrzebna, ale przeglądnąłem ją z czystej ciekawości. I tak jak w wypadku poprzednio opisywanego przeze mnie programu MAGIX'a, stwierdziłem, że jest ona rewelacyjna. Po pierwsze nie wymaga porządnej znajomości angielskiego, a po drugie wszystkie funkcje są w niej wyjaśnione łopatologicznie.

Nie napisałem w sumie nic konkretnego o samym narzędziu, ale nie ma na to po prostu miejsca, jest on naprawdę rozbudowany i jak już powiedziałem - pozwala praktycznie na wszystko to, co mogą profesjonalne programy. Tyle tylko, że jakość jest gorsza... Ale też kosztuje dużo mniej. A zatem muzycy, aktualni i przyszli - zainteresujcie się Music Studio, nie powinniście się zawieść. ■

D-ACTION

Producent: Magix Enterlainment

Wymagania: Pentium 133, 16MB RAM, CD-ROM, karta dźwiękowa

Dystrybutor: Multi Comp tel. 0601562462

Internet: http://www.magix.com

INFO

Encyklopedia małego człowieka

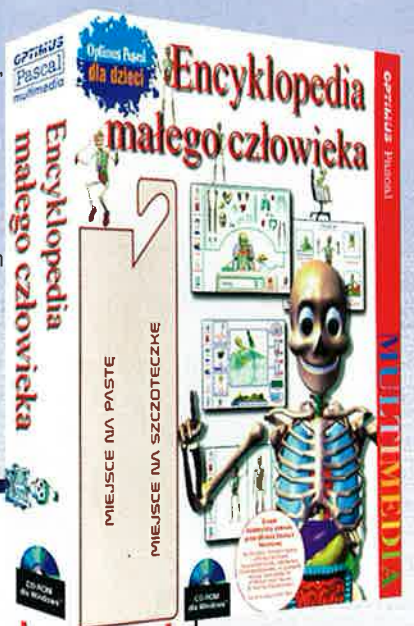
Co mały człowiek o człowieku wiedzieć powinien

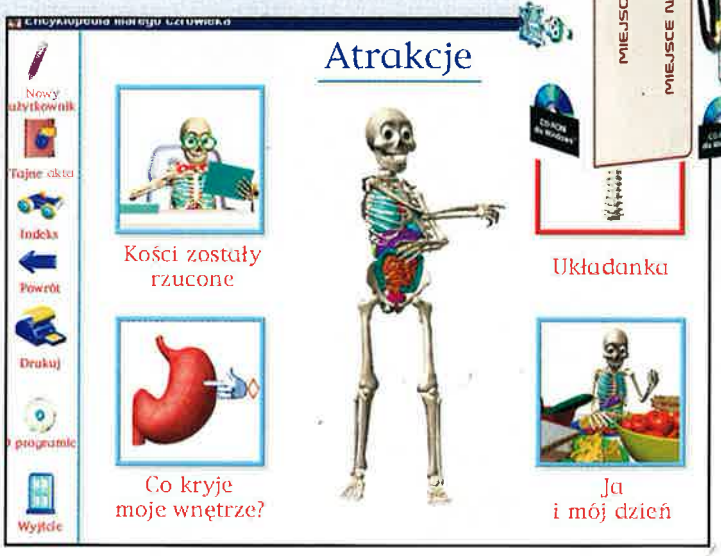
Oferta handlowa wydawnictwa Optimus Pascal stanowi świetny przykład prowadzenia przemyślanej i utrafionej w oczekiwania klientów polityki marketingowej. Coraz to nowe propozycje opatrzone znaczkiem multimedialnej sowy stanowią znaczny odsetek całości programów encyklopedycznych nadsyłanych na adres redakcji. Co jednak znacznie ważniejsze - nieodmienne i chyba już na stałe kojarzą się one nam, a miejmy nadzieję również i PT Czytelnikom, ze świetną jakością tak treści jak formy. Znakomitym przykładem tej tezy jest jedno z kompendiów wiedzy adresowanych do milusińskich w wieku szkolnym, mające na celu uatrakcyjnienie procesu zapoznawania się z wiedzą człowiekowi nieodzowną, lecz trudną: wiedzą o ciele ludzkim.

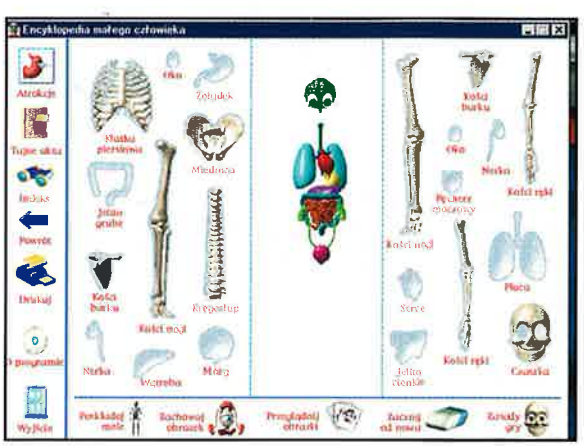
JACEK SMOLIŃSKI

Encyklopedia małego człowieka - tak bowiem nazwano tę publikację - jest owocem współpracy znanego brytyjskiego przedsiębiorstwa Dorling Kindersley i bielskiego Optimusa. Już na wstępie pozwalało to założyć - poprzez analogię do poprzednich programów tego duetu - że nabycie za jego pomocą sporej dawki wiedzy podanej w rzetelny, lecz niezwykle atrakcyjny sposób jest niemal pewne. Wiadome jest bowiem nie od dziś, że DK do perfekcji opanowało „przemycanie" wiedzy w formie pozornie niezobowiązującej zabawy: gier, rozwiązywania podsuwanych problemów, oglądania animacji i tylko niejako dopełnianiu ich tekstem informacyjnym. Pamiętając zaś o standardowo świetnej lokalizacji, jaką przeprowadzają laboratoria OP - można było z góry nastawić się na produkt niemal bezbłędny.

W tym wypadku rzeczywistość w pełni potwierdziła domniemania. Encyklopedia małego człowieka jest produktem znakomitym - i to zarówno na płaszczyźnie treści jak formy. Potwierdza to certyfikat wciągający Emc na listę środków dydaktycznych zalecanych przez MEN przy „oświecaniu" młodzieży szkolnej w wieku 6-12 lat, a wystawiony na podstawie recenzji rzeczoznawców - dra Włodzimierza Wójcika i dra Henryka Wiśniewskiego. Czy można mieć więc zastrzeżenia do „edukacyjności" publikacji przy tak oczywistym dowodzie uznania ze strony osób odpowiadających (niestety jedynie przed Bogiem i historią) za poziom wykształcenia Polaków?





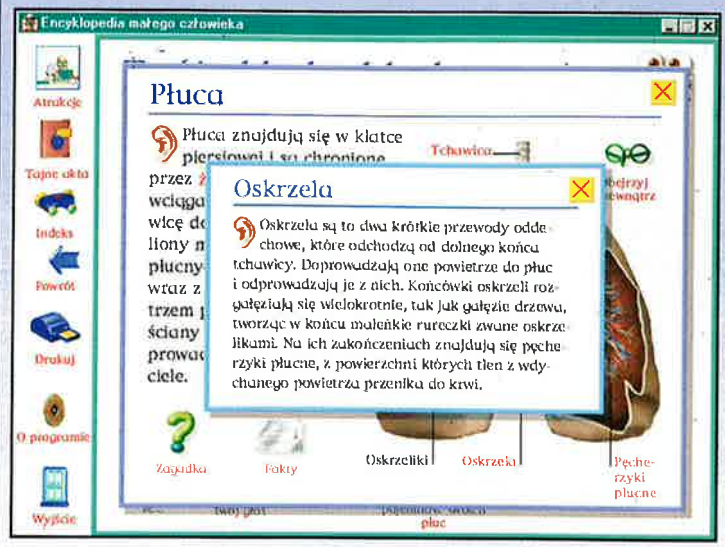


Kolejną atrakcją jest... Układanka. Dzięki niej możemy, nie bacząc na wymogi anatomii, złożyć dowolne „coś", korzystając z elementów składających się na człowieka. Tu nikt nie będzie mieć za złe oczu ułożonych na płucach i przykrytych nerkami. Hm, być może zabrzmiało to odrobinę makabrycznie, jednak nie ma powodu do obaw - Kostek wykreowany został jakiegokolwiek innego podobnego mu znaczeniowo. Co ciekawe, główne menu Emc składa się z czterech okien oznaczających nie tyle działy tematyczne, co... zabawy, jakie rozpocząć może młody użytkownik kompendium! Zresztą nawet nazwa okna startowego - „atrakcje" - ukazuje, że nacisk położono nie tyle na nudną wiedzę encyklopedyczną, co atrakcyjność formy przekazu rzeczywiście poważnych treści. Pierwszą z zabaw, jaką proponuje nam Kostek - sympatyczny szkielet - gospodarz i przewodnik po programie, jest: Kości zostały rzucone. To quiz wiedzowy, w którym użytkownik musi wykazać się znajomością zagadnienia związanego z wylosowaną przez Kostka częścią ciała: narządem, kończyną. Sukces premiowany jest „wygraniem" danej części i możliwością dołożenia jej do budowanego szkieletu (czy raczej kościotrupa) i - już po wyczerpaniu asortymentu zagadnień - przebieraniu naszego bohatera w przedziwne kombinacje strojów. Pytania, jakimi raczeni jesteśmy w czasie quizu są stosunkowo proste (dla obeznanego z tematyką publikacji) i zwykle utrzymują się na poziomie problemu „z ilu kości składa się stopa".

Jako się rzekło jednak - specyficzną cechą programów DK jest ich niesamowita atrakcyjność. W tym przypadku sięga ona jeszcze dalej niż zazwyczaj. Jakby na przekór zawartemu w tytule pojęciu „encyklopedia", w programie na próżno szukać działu nazwanego właśnie „od A do Z", czy

w taki sposób, że nasi milusińscy nie tylko nie powinni się go obawiać, ale naprawdę szybko go zaakceptować i polubić. Odrobinę normalniejszą odmianą układanki jest konieczność złożenia Kostka w określonym na początku zabawy czasie. Ostatnią spośród opcji (trzecia, zdaje się, wersji swego relatywnie najpoważniejszego charakteru, pojawi się za moment) jest Ja i mój dzień. Wybierając ją, podejmujemy się zadania dopomożenia „przetrwania" Kostkowi jednego dnia. A przyznać trzeba, że nie jest to wcale tak proste, jak się z początku wydaje! Zagrożenia, jakie czyhać będą na dobrą kondycję i samopoczucie naszego kościstego przyjaciela to głód (lub przejedzenie się), pragnienie (i jego drugi biegun), wreszcie zmęczenie. Trzeba również zdawać sobie sprawę, że Kostek jest kościotrupem niesłychanie aktywnym i nie pozwoli nam poprzestać na okresowym karmieniu go i pojeniu. On chce się męczyć: bawić, ba - nawet pracować, i nie spocznie, póki słoneczko nie schowa się za okoliczne wzgórza. W nagrodę za poprawną opiekę młody badacz tajemnic ludzkiego ciała otrzymuje możliwy do wydrukowania dyplom honorowego opiekuna.

Wspomniane przed momentem tajemnice ciała porusza najpoważniejszy, najbliższy znaczeniu encyklopedii dział: Co kryje moje wnętrze? „Najbliższy encyklopedii" oznacza w tym przypadku tyle, że najbardziej widoczny jest tu edukacyjny charakter publikacji. O ile bowiem w poprzednich przypadkach rzetelne dane pojawiały się jako „dodatek" do zabawy (choć nie należy rozumieć tego, że były zubożone, czy infantylne), o tyle tutaj od razu kierujemy się do interesującej nas części ciała. Ciekawostką realizowaną na przestrzeni całej encyklopedii jest to, że im bardziej szczegółowe dane zamierzamy uzyskać, tym głębiej w strukturę powiązanych łączami tekstowymi okien musimy wniknąć. Unika się więc zagrożenia „przekarmienia" dzieci wiedzą: jeżeli zaś zapragną bliższych informacji, dzielić je będzie od nich jedno, dwa kliknięcia klawiszem myszy.



Pomocny w nauce wydaje się indeks wyjaśnianych tematów. Dopiero tutaj w pełni uwidocznia się, jak obszerne kompendium wpadło nam w ręce. Dowiedzieć się zeń można niemal o wszystkim (program przeznaczony jest jednak dla osób młodszych), co składa się na „tajemnice ludzkiego ciała". Wachlarz poruszanych zagadnień plasuje się pomiędzy Ampułką (a więc częścią ucha) a Żyłą główną. Co ciekawe, eksplorowaniu zawartości krążka służy również podział indeksu jako całości na Słownik, Fakty, Czy wiesz, że..., Animacje, Zajrzyj do środka, wreszcie - Rzeczy do zrobienia.

Dla mnie zaś rzeczą, jaka pozostała do zrobienia w tej recenzji jest podsumowanie i próba ogólnej oceny Encyklopedii małego człowieka. Rolę podsumowania najlepiej spełnią liczby: 25 trójwymiarowych, ruchomych ilustracji organów i części ciała, 4 interaktywne gry, 35 000 słów, 2 godziny dźwięku, quizy, eksperymenty i znakomite animacje (nawet animowane ikony!) - to cechy naprawdę godziwego kompendium wiedzy, którą to wiedzę - co godne jest podkreślenia - podano w maksymalnie atrakcyjnej i rzeczywiście multimedialnej formie. Słowem: Encyklopedia małego człowieka jest naprawdę wszystkim tym, co mały człowiek (a raczej: ogólnie człowiek) o człowieku wiedzieć powinien. ■

D-ACTIO

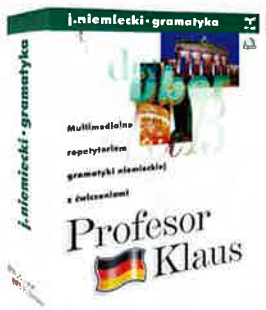
Producent: Optimus Pascal

Wymagania: 486DX66, 12 MB RAM, CD-ROM x2, karta muz. VGA 256, Win9x

Dystrybutor: Optimus Pascal tel. 033 11 91 80

Internet: http://www.opm.pl

INFO



Profesor Klaus gramatyka

Jak zostać profesorem?

Rok temu prezentowaliśmy na łamach CDA interesujący program do nauki słownictwa angielskiego, pt. Profesor Henry. Edgard Multimedia, firma będącą właścicielem aplikacji, przygotowała też dla uczniów szkół średnich i studentów zbliżony konstrukcyjnie program, dotyczący jednak innego języka. Profesor Klaus, jak łatwo się domyślić, służy do nauki języka niemieckiego. Należy jednak wyjaśnić, że Profesor Klaus składa się właściwie z dwóch niezależnych programów (sprzedawanych oddzielnie). Pierwsza z części dotyczy wyłącznie słownictwa, natomiast druga koncentruje się na gramatyce. Właśnie z Profesorem, który uczy gramatyki miałem przyjemność spędzić kilka dni.

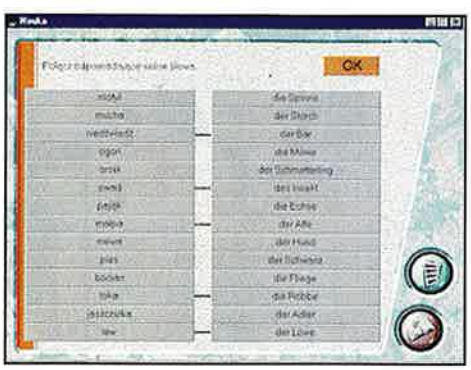
ANDRZEJ SITEK

Profesor Klaus - Gramatyka to multimedialne repetytorium języka niemieckiego z ćwiczeniami. W pakiecie znajduje się podręcznik gramatyki, ponad 500 ćwiczeń, słownik niemiecko-polski oraz poradnik, w którym przedstawiono najefektywniejszą metodę nauki języka i praktyczne porady jak... zdawać egzaminy. Program został bardzo starannie opracowany graficznie i z wielką dbałością o sposób prezentacji ćwiczeń. Jednocześnie pamiętano, aby materiał tu zamieszczony (między innymi około 4000 zdań i przykładów czytanych przez niemieckiego lektora) był uzgodniony i uaktualniony w oparciu o doświadczenie nauczycieli językowych z warszawskich szkół średnich. Zakres materiału prezentowany w programie odpowiada rozszerzonemu programowi szkoły średniej (Profesor może uczyć na wszystkich poziomach zaawansowania).

Czytelna struktura programu pozwala na szybkie i bezproblemowe przemieszczanie się po wybranych działach, odszukanie interesującego nas zagadnienia czy problemu. Jak wspomniałem, aplikacja zawiera dwa podstawowe elementy (podręcznik gramatyki i ćwiczenia), które uzupełniają się i umożliwiają najefektywniejsze przyswojenie materiału. Podręcznik gramatyki składa się z blisko 200 stron i zawiera wyczerpujące objaśnienia takich zagadnień jak części mowy, czasy gramatyczne, czasowniki modalne, tryby warunkowe, typowe konstrukcje spotykane na egzaminach i wiele innych. Wyboru tematu możemy dokonać ze spisu treści lub poprzez indeks. Bardzo funkcjonalne, czytelne rozmieszczenie zagadnienia ułatwia naukę. Poza tym większość zasadniczych zagadnień jest zaznaczonych innym kolorem (co oznacza także, że mogą zostać przeczytane przez lektora). Program umożliwia także nagranie własnej wymowy i porównanie zapisu z wzorcowym. W ten sposób można w prosty sposób pracować nad właściwym akcentem i dykcją. Warto również zwrócić uwagę, że nie jest to jedynie suchy, bezbarwny tekst, który wkuwamy jak automaty. Aby pobudzić odbiorcę, zainteresować go tematem, autorzy zamieścili na stronach komputerowego podręcznika ponad sto ilustracji (rysowanych kilkoma odmiennymi technikami). Takie rozwiązanie zdecydowanie uprzyjemnia naukę. Jeżeli określona strona podręcznika może okazać się pomocna lub niezbędna na zajęciach, możemy ją sobie bezproblemowo wydrukować.

Po przyswojeniu zagadnienia z podręcznika gramatyki, należy utrwalić materiał poprzez rozwiązywanie ćwiczeń. Użytkownik ma do dyspozycji dwanaście metod nauki, w tym układanie zdań, dyktando, zadawanie pytań, wybieranie odpowiedzi, zaznaczanie wszystkich prawidłowych odpowiedzi. W czasie wykonywania ćwiczenia wystarczy kliknąć i przenieść się do odpowiedniego rozdziału podręcznika, można również nagrać swoją wypowiedź i porównać ją ze wzorcową.

Ćwiczenia podzielone są na trzy poziomy trudności, dzięki czemu nie będziemy się gubić w jeszcze nie przyswojonym materiale. Warto podkreślić, że ćwiczenia nie uczą jedynie gramatyki, ale także mówienia i rozumienia ze słuchu. Charakterystyczne, najbardziej wydajne metody nauki pozwalają na szybkie przyswojenie materiału dydaktycznego. Z kolei konstrukcja ćwiczeń w formie testu pozwala oswoić się z tym sposobem



sprawdzianu wiedzy, który obecnie jest najczęściej stosowany na egzaminach wstępnych i nie tylko.

Oprócz dwóch zasadniczych części programu, uczeń może jeszcze skorzystać z dodatkowych pomocy. Bardzo przydatny okaże się Słownik niemiecko-polski, zawierający około 3000 słów. Rozwiązując ćwiczenia, możemy w każdej chwili kliknąć podwójnie na słówko, co automatycznie spowoduje odszukanie wyrazu w słowniku. Dzięki temu nie będzie problemów ze zrozumieniem zdań, które niekiedy są dość trudne leksykalnie. Świetnym rozwiązaniem jest również zaprezentowanie czasowników nieregularnych w formie tabel. Czytelna struktura bardzo ułatwia zapamiętanie informacji. Odbiorca powinien również zapoznać się z niezwykle ciekawym poradnikiem metodycznym, który przedstawia najważniejsze zagadnienia z psychologii uczenia się, technik zapamiętywania.

Profesor Klaus to świetna, profesjonalna aplikacja ułatwiająca naukę języka niemieckiego. Doskonalym rozwiązaniem jest podkreślenie tych zagadnień gramatyki, które są szczególnie trudne dla Polaków (stosowanie rodzajników określonych i nieokreślonych, budowy czasów, stosowanie przyimków, szyk zdania, strona bierna). Spore znaczenia ma również umieszczenie w programie ćwiczeń często spotykanych na egzaminach wstępnych na polskie wyższe uczelnie. System kont użytkownika pozwala na prace z programem wielu osobom, bez zmiany preferowanych ustawień. Możliwość automatycznego wyznaczania terminów poprawek jest kolejną zaletą tej aplikacji. Biorąc pod uwagę zakres materiału ćwiczeniowego, Profesor Klaus wcale nie ustępuje pola popularnym kursom językowym Euro Plus+. Ostatnią, wcale nie banalną zaletą jest niska, niemal promocyjna cena pakietu, która wynosi obecnie 79 zł z VAT. Okazuje się więc, że można zrobić program dobrze i tanio. Czytelnikom mogę jedynie gorąco polecić "Profesorka". Powiedzenie "wbijać wiedzę do głowy" traci w tym wypadku sens - ona sama włazi uszami:). ■

Producent: Edgard Multimedia

Wymagania: 486 DX 8 MB RAM CD ROM x 2 Win 3.1, 95, NT

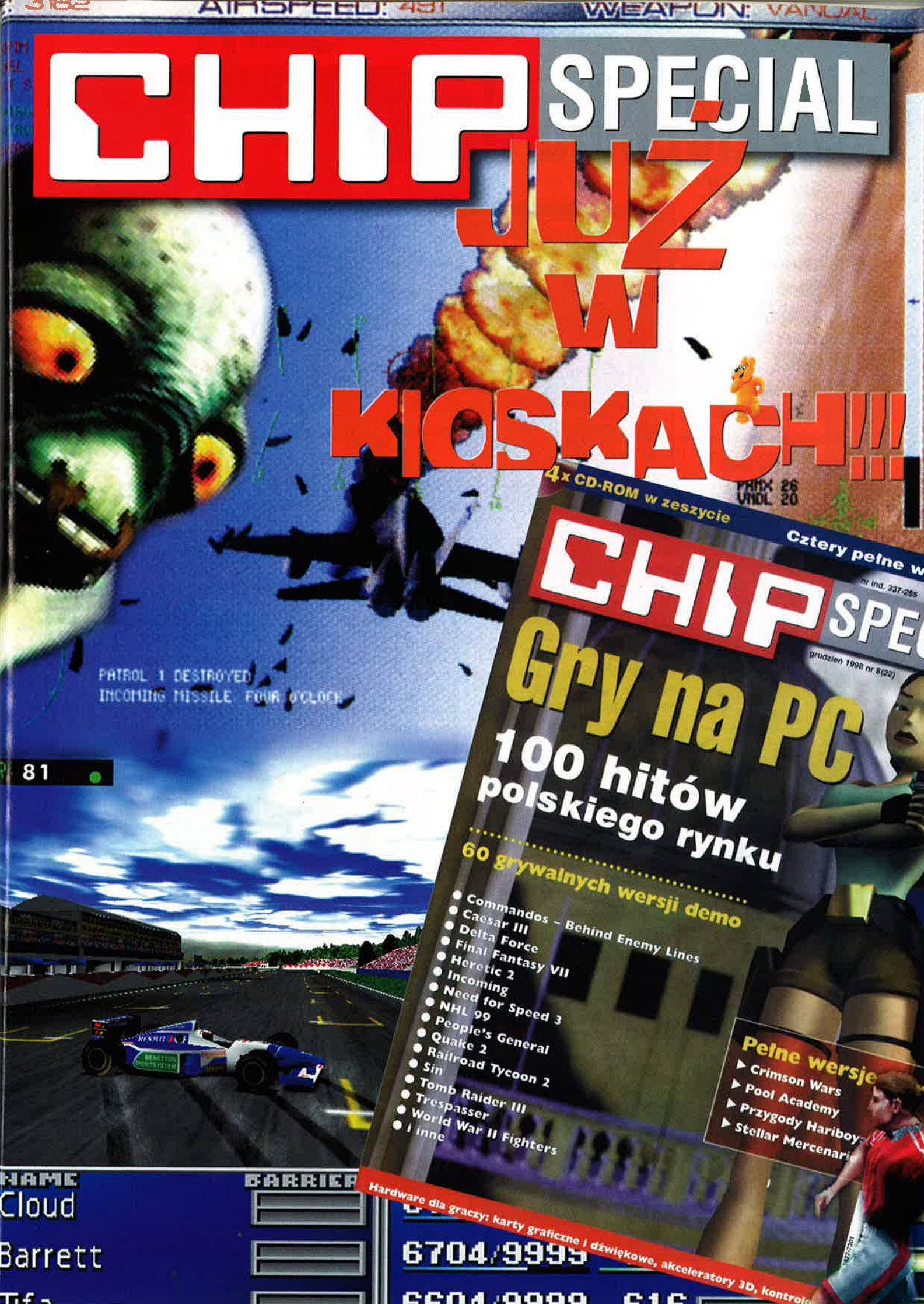
Dystrybutor: Edgard Multimedia skr. poczt. 83 02-588 Warszawa

Internet: http://www.edgard.com.pl

INFO

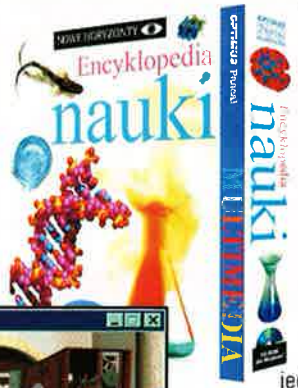
CHIP SPECIAL

JUŻ W KIOSKACH!!!



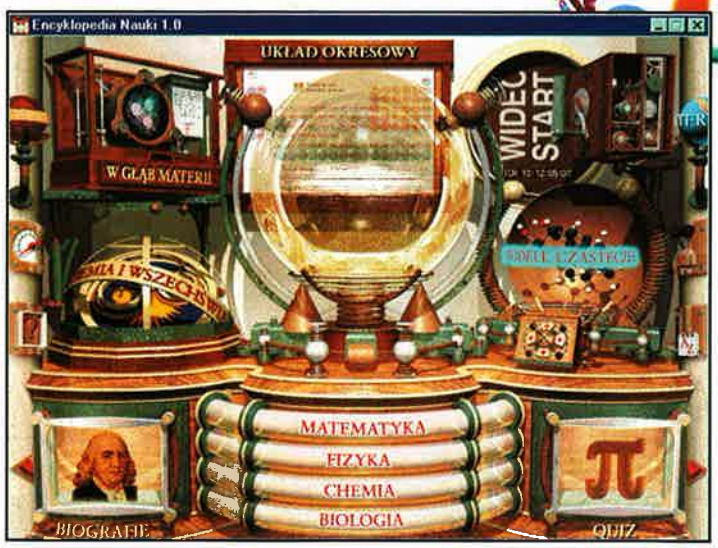
Encyklopedia Nauki

Wszystko w jednym

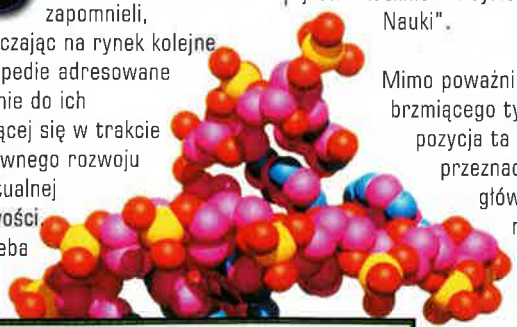


Minęły już czasy, gdy encyklopedia multimedialna w języku polskim budziła powszechny podziw i zdziwienie, iż już takie produkty z Zachodu do nas przybyły. Polscy producenci wyczuli niezły interes i oprócz tworzenia polskich wersji wydań encyklopedycznych, rozpoczęli własny taśmowy wytwór przeznaczonych tylko na rodzimy rynek multimedialnych wersji znanych książkowych wydań (Encyklopedia PWN) lub zaistniałych po raz pierwszy tylko na srebrnej płytce "skarbnic wiedzy". W obecnej chwili mamy do wyboru kilkadziesiąt tego typu pozycji, dodatkowo dochodzą tu różne uaktualnienia starszych wersji, w związku z czym nie musimy już przynajmniej tego zazdrościć "burżujom" z zagranicy.

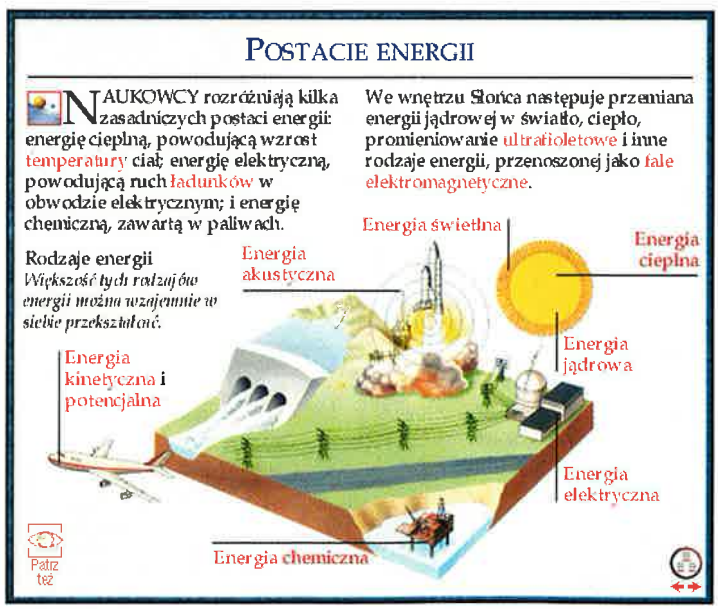
JASPIN

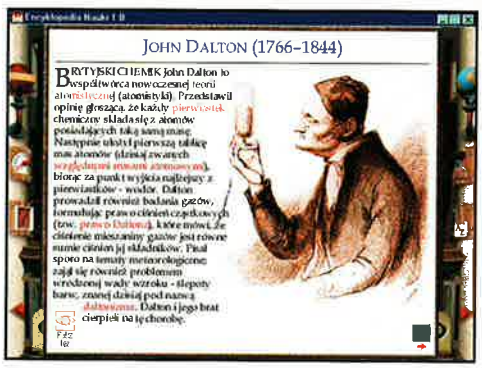


O będących w znacznej większości użytkowników, czyli dzieciach i młodzieży, twórcy nie zapomnieli, wypuszczając na rynek kolejne encyklopedie adresowane specjalnie do ich znajdującej się w trakcie intensywnego rozwoju intelektualnej osobowości. Nie trzeba już specjalnie tłumaczyć staroświeckim "starym", iż komputer do nauki nadaje się niemalże w równym stopniu, co do rozrywki, a jeśli dodać jeszcze fakt, iż właściwie pochłanianie wiedzy płynącej z ekranu monitora również ociera się o przyjemność, nie pozostaje nic innego, jak tylko chwycić za pudełko z programem edukacyjnym i rozpocząć radosną eksplorację jego zasobów. Miałam taką okazję zapoznając się z programem wypuszczonym przez "optimusowską" fabrykę produkcyjną, nazwanym jednoznacznie "Encyklopedią Nauki".



Mimo poważnie brzmiącego tytułu, pozycja ta przeznaczona jest głównie dla młodzieży i dzieci, jednak wewnętrzny charakter, struktura oraz wiedza zawarte na krążku z pewnością nie zaszkodzą nieco starszym użytkownikom, a na pewno pozwolą trochę odkurzyć pamięć, w której zalegly gdzieś na końcu wiadomości przyswojone w średniowiecznych czasach, gdy siedziało się w szkolnej ławie. Na jednym krążku wypalone są informacje z zakresu tak zacnych nauk jak: fizyka, chemia, biologia oraz matematyka i choć takie zróżnicowanie wymusza niestety powierzchowne omówienie określonych kwestii czy haseł, jednak sposób, w jaki przekazywana jest wiedza oraz treści zasługują na uznanie i z pewnością będą w stanie przykleić na jakiś czas do sprzętu komputerowego młodego lub starszego użytkownika. Elegancka oprawa graficzna, nie zaśmiecona niepotrzebnymi, zamazującymi czytelność elementami, pozwala na szybkie i łatwe poruszanie się po gałęziach zapełnionych po brzegi informacjami z różnych, rozległych dziedzin. Z tego powodu interfejs obsługi musiał zostać zaprojektowany w taki sposób, by użytkownik (również początkujący) nie poczuł się jak zagubiony, strudzony różnymi

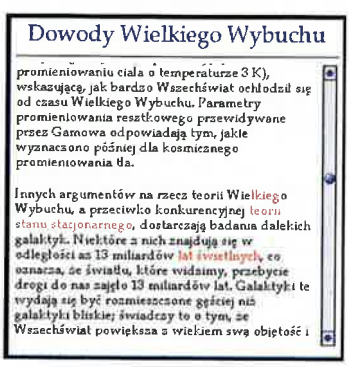


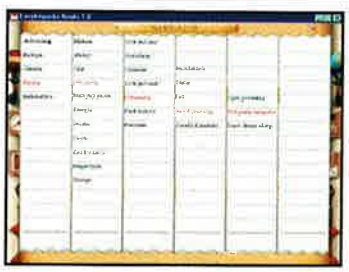


i chciałby poszerzyć wiedzę na dany temat. Każda uwzględniona w encyklopedii dziedzina rozgałęzia się i dzieli na pomniejsze tematy, które często ulegają jeszcze bardziej drobiazgowemu podziałowi. Dzięki zachowaniu wszelkich norm czytelności oraz łatwości poruszania się po programie, nie można się tu zgubić, a nawet w tak ekstremalnym przypadku łatwo znaleźć drogę powrotną. Eksplorując poszczególne zagadnienia, co rusz na swej drodze można natknąć się na liczne odnośniki, linki prowadzące do zdefiniowanych w encyklopedii pojęć, poszerzających czytaną aktualnie notkę. Im bardziej zagłębiamy się w dany temat, tym więcej okienek nam się na ekranie odkrywa, ale jednocześnie pojawiający się z boku odpowiednio zdefiniowany pasek cały czas umożliwia kontrolę nad stronami, z którymi zwiedzający chciałby się zapoznać bądź nie. Niepisanym obowiązkiem w tego typu publikacjach jest zawieranie - oprócz masy definicji, określeń, pojęć - różnego rodzaju indeksów, służących do szybszego zorientowania się, z jak głęboką wiedzą mamy w danym przypadku do czynienia. Ze względu na zróżnicowanie medialne, indeksów znajdziemy trzy, wyliczających użytkownikowi kolejno - tematy zawarte na płytce, filmy oraz animowane obrazy - prezentacje.

I tutaj można spotkać się z kolejną miłą niespodzianką, mianowicie mnogość tematów reprezentuje również ilość materiałów opierających się o przekaz za pomocą fonii oraz obrazu, czyli elementy, dzięki którym można postawić grubą ścianę pomiędzy książkowymi wydaniami publikacji a tymi samymi, tyle że oddanymi do użytku na płytce CD. Niemalże przy każdej definicji znaleźć można dźwiękowy, obrazkowy element lub gdzieniegdzie czytanie tekstu uzupełni często efektowny materiał filmowy (obraz lotu kolibra czy też mostu w rezonansie - chwiejącego się jak źdźbło żyta na wietrze). Krótkie notki biograficzne ze zdjęciami (jeśli w ogóle są dostępne) wymienionych z imienia i nazwiska w tekstach programu sławnych naukowców, dzięki którym nasza wiedza pogłębiła się o nowe pozycje i pozwoliła na większe zrozumienie pewnych zjawisk, uzupełniają zagadnienia, jakie można zgłębiać korzystając z Encyklopedii Nauki. Przy końcu podróży warto zahaczyć o dołączony quiz, którym na bieżąco i jeszcze ze świeżymi wiadomościami sprawdzimy stopień ich zapamiętania lub po prostu jeszcze bardziej w pamięci "zagnieździmy".

Ze względu na tak dużą rozpiętość tematyczną, wiadomości, jakie zawarto na elektronicznych kartach publikacji często ocierają się jedynie o temat, nie starając się w niego zbyt mocno zagłębiać. Jednak treści są w taki sposób sformułowane, aby zawierały i przekazywały podstawowe, niezbędne wiadomości, rys lub szkic jakiegoś problemu, obrazowo uzupełniony jakimś multimedialnym elementem. Trzeba przyznać, iż po zapoznaniu się z przedstawionym tematem, czytający czuje, iż otrzymał większość istotnej o danym problemu wiedzy i jeśli chce (choć nie musi), może poszukać ściślejszych wyjaśnień w innych, specjalnie ukierunkowanych już publikacjach. Finalnie otrzymaliśmy dopracowany produkt, odpowiednio wykonany, z widoczną dbałością o komfort przyszłych użytkowników. Atrakcyjne multimedialne dokumenty, bogate w treść, acz zwięzle omówienia tematów, przyjazny interfejs obsługi i bogato zindeksowany materiał składają się na użyteczny, spełniający oczekiwania i wymagania produkt, który z pewnością zasłużył sobie na powiększenie szeregów różnych prywatnych zasobów. ■

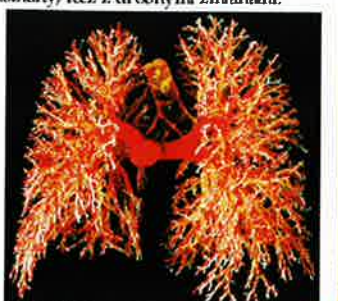




FRAKTALE

NAZWA fraktal zastosowana pierwszy raz przez Benoit Mandelbrota, pochodzi od łacińskiego słowa *fractus* (złamany). Potocznie są to figury geometryczne odznaczające się cechą samopodobieństwa, to znaczy ich części wyglądają podobnie jak całość. Fraktale liniowe, np. krzywa von Kocha, kształty, lecz z drobnymi zmianami. w dowolnym powiększeniu wyglądają dokładnie tak samo, podczas gdy fraktale nieliniowe, np. fraktale, z którymi mamy do czynienia w teorii chaosu, są nieskończenie nieregularne. Gdy oglądamy je w powiększeniu, widzimy powtarzające się charakterystyczne

Zbiór Mandelbrota
Nieliniowy fraktal, słynny z nieskończonej różnorodności kształtów.



Fraktale naturalne
Pęcherzyki płucne mają strukturę typu fraktalnego.

Patrz też

Cosmic Capers - Animated Jigsaws

CO JEST, DOKTORKU???

Istnieją takie bajki, które oglądane czy to przez dzieci, czy przez dorosłych, zawsze powodują lawiny śmiechu. I nawet pomimo tego, że widzi się je po raz enty, dla tracą swojego uroku. Oczywiście do takiego opisu pasuje zapewne wiele kreskówek, ale te, o które chodzi w tym tekście to po prostu klasyka czasami absurdalnego, ale zawsze wspaniałego kreskówkowego humoru. Bo kto go odmówi królikowi Bugsowi, Tweety'emu i innym bohaterom "Looney Tunes"?

YASIU

Chyba nikt i aż dziw bierze, że do tej pory praktycznie nikt nie wykorzystał tego jakże chodliwego i popularnego tematu w żadnej grze czy programie. No, do niedawna, bowiem firma SouthPeak Interactive wypuściła na rynek software'owy serię programów dla całej rodziny, których bohaterami są znane nam z kreskówek postaci. Mi akurat przypadło zrecenzować grę Cosmic Capers - Animated Jigsaws, czyli, jak domyślają się Ci, którzy znają angielski - puzzle. Ale jakie puzzle - pierwsze posiedzenie przy nich skończyło się dopiero po kilku godzinach i to tylko dlatego, że bliżej już było do rana niż do minionego wieczora. A co w nich tak mnie zafascynowało?

Praktycznie wszystko - brzmi odpowiedź. Nie ma chyba żadnego słabego punktu - wszystko jest po prostu genialne i przesiąknięte atmosferą tytułowych animacji. Cała zabawa polega na tym, żeby dopasować do siebie widoczne na ekranie części, za co zostaniemy nagrodzeni wyświetleniem fragmentu danego filmu. Puzzli jest łącznie ponad 1000, jako że mogą być dwustronne i prawdę mówiąc, nie można narzekać na zbyt małą ich ilość. Szczególnie, że wybierając wyższe poziomy trudności, prędzej trafimy do szpitala dla... lubiących obszerne kaftany niż spokojnie ułożymy dany obrazek. Poziomów bowiem jest pięć i o ile na pierwszym obrazek jest dzielony na dosłownie kilka dużych elementów, to na najwyższym z nich elementów jest po prostu multum i do tego praktycznie każdy z nich ma inny kształt. Dodatkowym utrudnieniem jest to, że tak jak prawdziwe puzzle, są one dwustronne i trzeba wiele z nich obracać. Niby nie jest to utrudnienie, ale jeśli gracz ma skłonności masochistyczne, może wybrać na drugą stronę puzzli inny obrazek, co na wyższym poziomie trudności powoduje całkowity mętlik. Ale za to jaką sprawia przyjemność ułożenie obrazka i obejrzenie filmu?... A jeśli o filmach mowa, to są one kilkunastosekundowe, ale wybrane na tyle starannie, że chyba żaden z nich nie pozostawia na twarzy gracza powagi - a raczej wprost przeciwnie. ;)

Ułożony obrazek możemy sobie nagrać jako tapetę pod Windowsa, a dodatkowo nie ma żadnego problemu z nagraniem aktualnego stanu układanki i powrotu do niej, gdy miną nerwy (;)) lub gdy znajdziemy chwilkę wolnego czasu. Jako że program skierowany jest do całej rodziny, autorzy udostępnili dwa różne menu. Jedno prawie klasyczne - rozwijane, z którego wybieramy interesujące nas opcje, a drugie - obrazkowe, skierowane głównie do dzieci. Wszystko to zrobione jest w taki sposób, że po chwili nie ma żadnego problemu z obsługą i jak mi się wydaje, powinno sobie z nią poradzić nawet dziecko (ale one najczęściej radzą sobie lepiej niż rodzice).

Cosmic Capers to głównie grafika, jak już powiedziałem - na bardzo dobrym poziomie. Ale bez takiego dźwięku, jaki jest w grze, straciłaby ona trochę na uroku. Jeśli oglądacie bajki z serii "Looney Tunes", to już wiecie, czego się spodziewać po waszych głośnikach po odpaleniu Cosmic Capers. Krótko mówiąc - dźwiękowe zabójstwo - dla ludzi lubiących mocne wrażenia polecam posłuchanie symfonii, jaką grają układające się automatycznie puzzle. Coś wspaniałego...

Ach... zapomniałbym o jednym. Nagrodą za ułożenie puzzli jest nie tylko możliwość obejrzenia fragmentu kreskówki. Można również (o ile jest się szczęśliwym posiadaczem drukarki) wydrukować sobie świadectwo ułożenia obrazka. Jest ono czarno-białe i pomyślane tak, żeby dziecko (albo rodzic) mogło się pobawić, kolorując je. Cóż - autorzy po prostu postarali się, żeby ich dzieło było jak najbardziej atrakcyjne. I o ile dla dzieci jest takie na pewno, to zapewne znajdą się dorośli, którym się Cosmic Capers nie będzie się podobać. Ale przecież nie każdy wie co dobre, prawda? A Cosmic Capers jest dobry, jak bajki, których bohaterów zobaczymy w grze... Polecam każdemu bez względu na wiek, płeć i zainteresowania. ■

Producent: SouthPeak Interactive	
Wymagania: P133, Win 95/98, 16MB RAM, CD-ROM	Dystrybutor: ???
Internet: http://www.southpeak.com	

INFO

Saitek R4 force wheel

Saitek R4 Force Wheel jest receptą dla graczy, którzy potrzebują ultra realistycznego doświadczenia w kierowaniu. Zaprojektowany kształt i ergonomia dostarcza taki komfort, który pozwala na wielogodzinną zabawę, bez zmęczenia. Krótko mówiąc – kierownica ta zachwyci Cię!

Dzwignia zmiany biegów

Dwa przyciski wmontowane w koło kierownicy

Pedały z ergonomiczną podstawą

Regulowany opór pedałów

Digital

Saitek

... i wiele innych doskonałych produktów

X-36 – ten najlepszy zestaw lotniczy charakteryzuje najwyższa precyzja wykonania, elastyczność i komfort programowania. Jego kształt został tak zaprojektowany, by umożliwiał granie całymi godzinami bez uczucia zmęczenia, jednocześnie zapewniając swobodę kontroli, jaką potrzebujesz.

CYBORG 3D Stick – Ergonomia i kształt zapewnia niedoścignięty komfort w użytkowaniu. Jest tak skonstruowany, że idealnie dopasuje się do dłoni lewo i prawo ręcznych graczy. Precyzja i dokładność zapewnia wspaniałą zabawę.

Cyborg 3 Digital Pad – zapewnia komfort w użytkowaniu, posiada zalety specyficzne dla jego stylu. Jeden pad do wszystkich typów gier – moduł wyboru umożliwia natychmiastowe przełączanie trybu gier: arcade, wyścig, symulacja.

PC Dash – graficzny pad poleceń. Doskonałe rozwiązanie w dziedzinie kontroli gier, które dzięki niemu są wygodniejsze w użyciu, nawet jeśli korzystają z dużej liczby klawiszy funkcyjnych. Używa intuicyjnego panelu graficznego.

DYSTRYBUCJA I SPRZEDAŻ

LANSER – My wiemy co jest grane!

® Saitek ™

„LANSER" 82-300 Elbląg, ul. Skrzydlata 1a
tel.: (0-55) 233-59-44, fax: (0-55) 233-93-65

Proszę o przysłanie katalogu firmy Saitek

Imię.....
Nazwisko.....
Miescowość.....
ulica.....
Kod poczt.....

The Heineman TOEFL

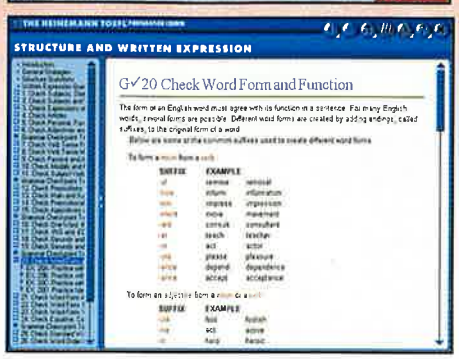
Uczta się języków!

Ci z naszych czytelników, którzy chcieliby na przykład zacząć edukację za granicą, muszą liczyć się z tym, że zanim do tego dojdzie, będą musieli udowodnić, że ich znajomość języka używanego w danym kraju jest wystarczająca. W wypadku krajów angielskojęzycznych (nie wszystkich oczywiście) znajomość języka sprawdza się za pomocą TOEFL, czyli egzaminu sprawdzającego umiejętność posługiwania się angielskim jako drugim językiem. Test ten składa się z czterech części - rozumienia języka mówionego, umiejętności pisania i stosowania form gramatycznych, rozumienia tekstu i znajomości słownictwa oraz testu pisania w języku angielskim. Krótko mówiąc - testowanie wszechstronne i na całkiem wysokim poziomie.

MARCIN SERKIES

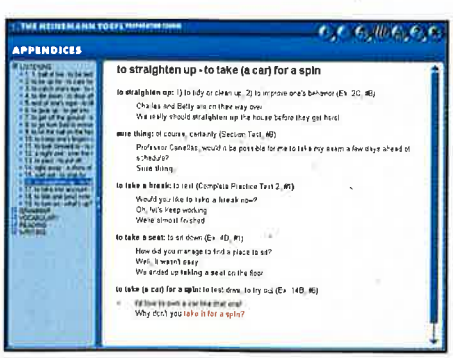
Do takiego testu warto by się było oczywiście przygotować. Wiadomo, że są tacy, którzy tego nie potrzebują, ale niektórzy muszą sięgnąć po podręczniki i po prostu przykuć. Tyle tylko, że metoda taka powoli staje się przestarzała i przede wszystkim jest mało efektywna. Dlatego warto się zainteresować nową pozycją w serii Langmaster, noszącą tytuł "The Heineman TOEFL". Jest to, krótko mówiąc, specjalistyczny kurs angielskiego dla zaawansowanych, który oprócz tego, że może służyć do zwykłej nauki, pomaga w przygotowaniu do testu TOEFL. Pisząc w wielkim skrócie, w przygotowaniu tym pomagają nam: pełny test sprawdzający, siedem testów praktycznych, 68 tematów kontrolnych z ćwiczeniami wszystkich umiejętności, które są sprawdzane na TOEFL, testy kontrolne dla wszystkich części egzaminu TOEFL i wyczerpujące odpowiedzi do wszystkich testów.

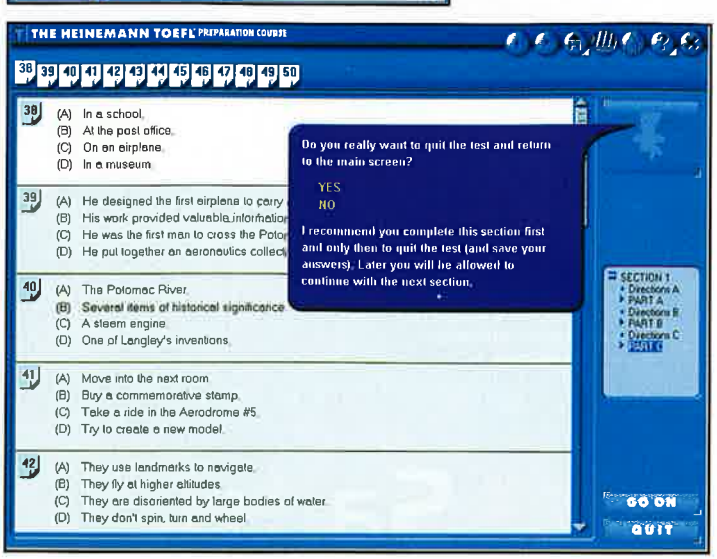
W praktyce wygląda to tak, że po pierwszym uruchomieniu programu przechodzimy (choć nie musimy tego



robić) test sprawdzający i na podstawie jego wyników aplikacja ustala dla nas program powtórzeniowy. Jeśli tego nie zrobimy, będziemy musieli sami ustalać, czym chcemy się zająć i w jakiej dziedzinie mamy braki. Dlatego najwygodniej jest skorzystać z planera. Właściwa nauka (czy to z planerem, czy bez) polega na zapoznawaniu się z kolejnymi "lekcjami" obejmującymi materiał potrzebny do zdania TOEFL. Po kilku takich lekcjach przychodzi kolej na test sprawdzający. Po jego przejściu możemy sprawdzić, co zrobiliśmy źle, a program wyjaśni nam dokładnie, dlaczego nasz wybór był zły. W wypadku korzystania z planera wyniki kolejnych testów mają wpływ na ustalony wcześniej harmonogram "lekcji". W dowolnym momencie możemy też zapoznać się ze wskaźnikiem postępu pokazującym nam, jak dobrze opanowaliśmy części materiału.

Aby sprawdzić nasze wiadomości w praktyce, możemy skorzystać z sześciu testów praktycznych umieszczonych w programie. Dwa z nich znajdują się na pierwszej płycie, a cztery na drugiej. Testy zostały ułożone w taki sposób, żeby przypominały autentyczny egzamin TOEFL, składają się więc z takich samych części, limity czasowe również są takie same. Jeśli uda nam się przejść wszystkie te testy z oceną pozytywną, jesteśmy praktycznie przygotowani do zdawania TOEFL. Oczywiście - prawdziwy egzamin to całkiem inna sprawa, ale tego nie da się w żaden sposób zasymulować na komputerze.





To tyle o samym programie - teraz czas na wrażenia po kilku dobrych godzinach pracy z nim. Cóż - muszę powiedzieć, że byłem mile zaskoczony. Słyszałem od znajomych, że produkty Langmastera nie są najlepsze, a tymczasem ten jest naprawdę dobry. Po pierwsze dlatego, że jego obsługa i wygląd są nader ergonomiczne. Praktycznie nigdy nie ma problemu z dostaniem się do jakiegokolwiek testu czy informacji. Po drugie program umożliwia korzystanie z niego kilku osobom. Oczywiście dla każdej obowiązuje inny plan nauki, wyniki są przechowywane oddzielnie, krótko mówiąc - pełny profesjonalizm. Również nie mogę nic zarzucić tekstom czytanym przez lektorów. Tak, tak - w programie usłyszymy kilka różnych głosów mówiących naprawdę dobrze po angielsku. Jak dla mnie, dużym plusem jest to, że nie wszyscy lektorzy mają nieskazitelną wymowę - wprost przeciwnie. Jedni mówią tak, że noworodek by ich zrozumiał, natomiast inni pomimo naprawdę nieskazitelnej angielszczyzny są trudniejsi do zrozumienia. Gdyby był to program skierowany dla początkujących "anglistów", mogłaby to być wada - ale człowiek chcący zdawać TOEFL powinien rozumieć każdego, niezależnie od tego, czy mówi szybko czy wolno, czy sepleni i jaki ma akcent... No, może trochę przesadzam, ale chyba rozumiecie o co chodzi. Na koniec wspomnę jeszcze o "słowniczku", czyli części programu zawierającej wyjaśnienia praktycznie wszystkich pojęć gramatycznych używanych w programie. Znajdziemy w nim również objaśnienia idiomów.

A wszystko to oczywiście (całutki program) jest w całości po angielsku, co również patrząc na jego zastosowanie jest raczej zaletą niż wadą. Zresztą, jak widać, nie wymieniłem chyba żadnej wady. Nie, żeby ich nie było, ale są po prostu bardzo mało znaczące. Tak więc polecam nowy produkt z serii "Langmaster" wszystkim tym, którzy myślą o nauce angielskiego trochę poważniej... ■

Producent: EPA

Wymagania: 486/16 MB RAM/CD-R/karta dźwięk, SVGA, Win 95/98/NT

Dystrybutor: DD Komputery tel. 0601 204170

Internet: http://www.epaonline.com/poland

INFO

Multimedialne programy

THE LANGMaster SERIES®

wspomagające naukę języka angielskiego

SUPER PROMOCJA!

super cena! 99,-

super cena! 99,-

super cena! 149,-

Seria LANGMaster Interactive English to całkowicie unikalny, interaktywny i multimedialny system do nauki języka angielskiego. Program bazuje na nowoczesnych metodach dydaktycznych, umożliwia osobie uczącej się poszerzanie słownictwa, ćwiczenie prawidłowej wymowy i zrozumienie języka mówionego - wszystko w najbardziej efektywny sposób!

379,-

Najbardziej wszechstronny i efektywny kurs języka angielskiego dla zaawansowanych. Niezbędny dla pragnących odnieść sukces na egzaminie TOEFL, 4-częściowy kurs przygotowawczy wraz z 7 kompletnymi testami praktycznymi.

Pełnowartościowa wersja demo dostępna w Internecie pod adresem: www.epaonline.com/poland/demos

Naszym celem jest tworzenie oprogramowania najwyższej jakości, które korzysta z najnowszych technologii i zawiera najbardziej użyteczny zestaw narzędzi, gwarantując skuteczną naukę języka angielskiego.

Satysfakcję oraz powody do dumy przynoszą nam sukcesy i zadowolenie naszych klientów połączone z licznymi nagrodami i wyróżnieniami przyznawanymi przez specjalistów na całym świecie.

Cieszymy się, że dzięki naszej efektywnej pracy oferowane programy stają się bezkonkurencyjne również cenowo.

Przekonaj się sam, jak łatwo i skutecznie korzysta się z naszych produktów.

Ucz się języka angielskiego - z nami poczujesz smak sukcesu.

Już wkrótce!

ENGLISH in Action

Nauka języka angielskiego w oparciu o wywiady ze znanymi postaciami. Kursy wzbogacone wieloma atrakcyjnymi obszernymi sekwencjami wideo oraz mnóstwem różnorodnych ćwiczeń. Wszystkie teksty tłumaczone na język polski. Seria przygotowywana wraz z telewizją SKY NEWS - gwarancja najwyższej jakości materiałów.

DD KOMPUTERY

www.epaonline.com/poland

ul. 11 Listopada 85, 26-600 Radom
tel./fax: (0 48) 360 80 91, 442 36
e-mail: ddkomp@epaonline.com

Zostań naszym Partnerem!

Dostępny również na DVD ROM a także w wersji OEM

Lipiec-Sierpień 1998 PC WORLD KOMPUTER REKOMENDACJA

Lexmark 3200

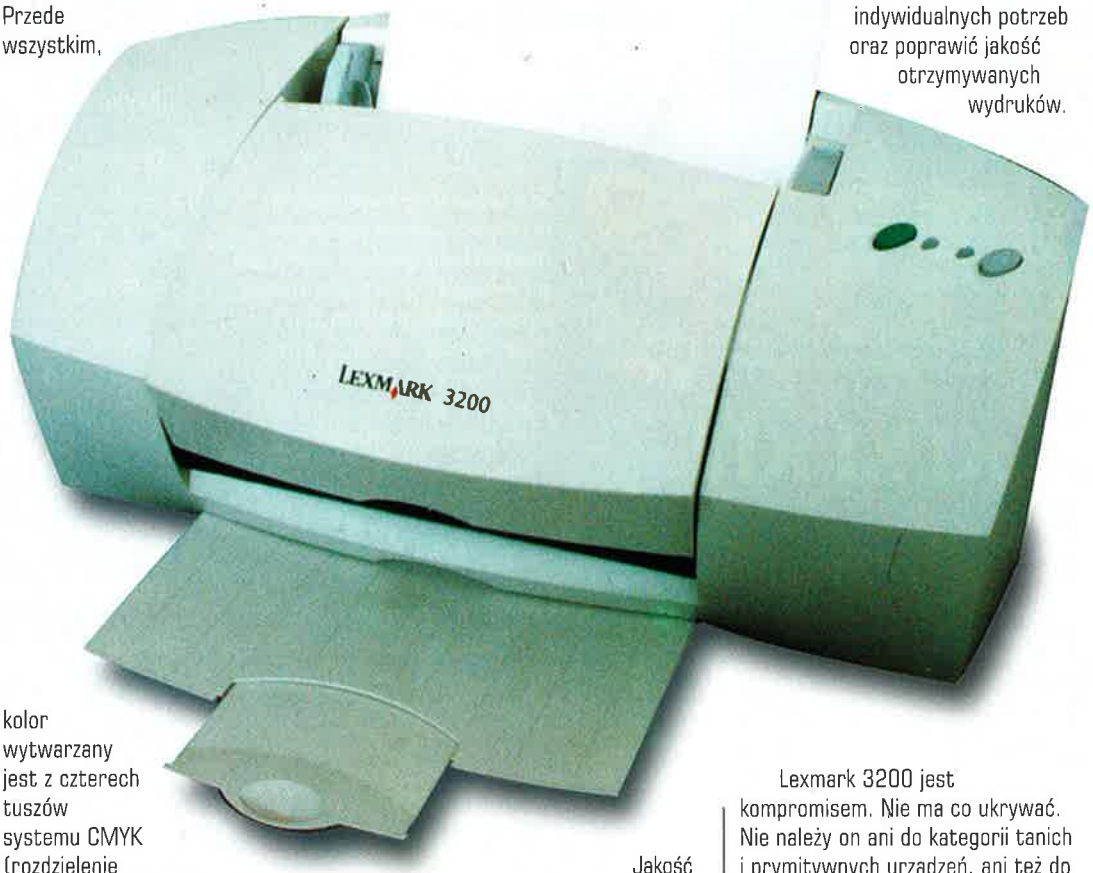
Domowa drukarnia

O drukarkach atramentowych Lexmark już kiedyś pisaliśmy. Od dawna mają one opinie dobrych, solidnych urządzeń. Tym razem do moich rąk trafił model oznaczony liczbą 3200. Oferuje on właściwości dobrych, profesjonalnych drukarek, a jednocześnie nie wykracza cenowo poza zakres dostępności dla przeciętnego użytkownika. Dlatego może właśnie odniosła największy sukces na rynku. Udany kompromis funkcjonalności i ceny pozwala przecież zadowolić największą liczbę klientów, co chyba jest celem każdego producenta.

ŁUKASZ NOWAK

Lexmark 3200 jest atramentową drukarką kolorową. Może produkować wydruki o dowolnej głębi kolorów na materiałach o maksymalnym formacie nieco większym niż A4. Do podawania papieru służy specjalny pojemnik, z którego kartki sterczą pionowo do góry. Dzięki temu, możliwe było zmniejszenie rozmiarów całego urządzenia. Odbieraniem zadrukowanych kartek zajmuje się dodatkowa tacka (to nowość w drukarkach Lexmark), którą można schować, gdy jest nieużywana, zmniejszając jeszcze zajmowaną powierzchnie na biurku. Ciekawym pomysłem jest podajnik specjalnie przystosowany do obsługi kopert i grubszych materiałów. Dzięki niemu znikną problemy dręczące, szczególnie w biurze, użytkowników atramentówek. I tak na pierwszy rzut oka to byłoby wszystko. A! Jeszcze jedna ważna sprawa: w końcu pojawił się normalny przycisk do wyłączania drukarki. Do tej pory wszystko było obsługiwane z poziomu sterownika, co nie zawsze sprawdzało się tak, jak powinno. Teraz zawsze można wcisnąć przycisk i wyłączyć drukarkę. W ogóle mocno poprawiono w stosunku do starszych modeli logikę mechanizmu. Na przykład można wymieniać naboje poprzez otworzenie pokrywy. Karetka z pojemnikami na tusz wyjeżdża automatycznie do odpowiedniego miejsca po podniesieniu klapki. Dawniej trzeba było odpalać program konfiguracyjny, wydawać serie poleceń i później jeszcze kalibrować mechanizm. Nie trzeba chyba mówić, że potrafiło to być uciążliwe.

Jak już wspomniałem, Lexmark 3200 posiada wiele cech porządnej, profesjonalnej drukarki. Jedną z nich jest bez wątpienia mechanizm nabojów i głowic atramentowych. Przede wszystkim, firmy, głowice drukujące są zintegrowane z pojemnikami na tusz. W ten sposób unika się kosztownego procesu naprawy w przypadku zaschnięcia dysz. Wystarczy wymienić naboje i drukarka jest jak nowa. Na uwagę zasługuje też szeroka gama innych materiałów eksploatacyjnych. W sprzedaży dostępne są na przykład wysokiej jakości papier, folia przezroczysta i samoprzylepna, a także oryginalne materiały do produkcji prasowanek.



kolor wytwarzany jest z czterech tuszów systemu CMYK (rozdzielenie atramentu czarnego od barwnych). W ten sposób możliwe jest osiągniecie pełnej czerni i ogólnie lepszej wydajności w porównaniu do taniego i popularnego systemu CMY. Dodatkowym atutem jest z całą pewnością zdolność do współpracy z nabojem fotograficznym. Dzięki niemu liczba podstawowych barw zostaje zwiększona do sześciu, co przy drukowaniu zdjęć i skomplikowanej grafiki ma kolosalny wpływ na jakość. Oczywiście, zgodnie z polityką

Jakość druku i wydajność zostały ustalone na przyzwoitym, choć nie rewelacyjnym poziomie. Producent postanowił zmniejszyć cenę kosztem lekkiego obniżenia osiągów. Jednakże parametry Lexmarka stoją na całkiem dobrym poziomie i nie ma na co specjalnie narzekać. W maksymalnej rozdzielczości 1200 dpi mechanizm nie jest być może zbyt wydajny, ale za to daje najlepsze efekty jakościowe. Jeżeli jednak liczy się szybkość (np. przy drukowaniu prostych, czarno-białych dokumentów) można swobodnie zmniejszyć rozdzielczość do 600 dpi i znacznie poprawić prędkość druku. Aby dokonać tych operacji, potrzebny jest specjalny program konfiguracyjny. Lexmark słynie od dawna z dostarczania świetnej jakości oprogramowania wraz ze swoimi produktami. Również w przypadku 3200 liczba opcji i funkcjonalność sterowników nie pozostawiają nic do życzenia. Z tego poziomu możliwa jest obsługa nabojów (instalowanie, kalibrowanie, czyszczenie), ustawienie stylu druku (nasycenia i odcienia barw itp.), a także kontrola ilości tuszu, który pozostał w nabojach. Dzięki tym i wielu innym parametrom można dostosować drukarkę do indywidualnych potrzeb oraz poprawić jakość otrzymywanych wydruków.

Lexmark 3200 jest kompromisem. Nie ma co ukrywać. Nie należy on ani do kategorii tanich i prymitywnych urządzeń, ani też do drogich i doskonałych. Złoty środek? Coś w tym stylu, choć na pewno znajdą się osoby, które się z tą opinią nie zgodzą. Z całą pewnością można jednak powiedzieć, że stosunek możliwości do ceny dla tego modelu drukarki jest jednym z najlepszych. Za rozsądne pieniądze otrzymujemy całkiem przyzwoite urządzenie, które znajdzie zastosowanie w domu i biurze. ■

Lexmark 3200 — Cena (z VAT): 630 zł
Dostarczył: Commpol S.A. 31-404 Kraków, ul. Kątowa 11
tel. (0-12) 633-77-88, fax 632-53-00
www.commpol.com, www.lexmark.com

Philips PCA635CV i PCA645CV

Internetowe oczy

Pamiętam ze szkolnych lat, jak kiedyś wpadła do budy ekipa z lokalnej telewizji i biegała po korytarzach z kamerą. Zabawy było co niemiara. Kolesie próbowali porozmawiać z co bardziej inteligentnymi osobnikami, ale jakoś im nie wychodziło, ale za to my wszyscy mieliśmy masę uciechy, szczerząc nasze dziurawe zęby do obiektywu. Biedni ludzie szybko doszli do wniosku, że w tej szkole niczego nie zwojują i poszli sobie. W ten sposób mogła wyglądać kariera telewizyjna niejednego z nas.

J-L-P

Teraz wszystko może się zmienić.

A to za sprawą wspaniałego wynalazku firmy Philips. Otóż wprowadziła ona na rynek dwie małe kamery przeznaczone do współpracy z popularnymi pecetami. PCA635CV i PCA645CV to urządzenia niezwykle ciekawe i całkiem do siebie podobne. Różnice są co prawda dosyć istotne, ale nie wpływają na ogólną ocenę obu modeli. Kamerki mają postać małych pudełeczek, bez problemu mieszczących się na dłoni i składają się z dwóch wyraźnych części: korpusu i obiektywu. Ten drugi jest raczej niewielki, co powoduje, że w filmowanym pomieszczeniu musi być dosyć dużo światła. Ale taka jest cena miniaturyzacji. Główną różnicą pomiędzy modelami jest sposób podłączenia. Jednak podstawowa zasada jest prosta: kamery nie wymagają żadnej karty wideo. Są to urządzenia w pełni cyfrowe i samodzielnie przetwarzają obraz na postać zrozumiałą dla komputera. Dzięki temu udało się uniknąć dodatkowych kosztów i skomplikowania instalacji. PCA635CV jest podłączana do komputera za pomocą portu drukarki. Musi to być port przynajmniej EPP, a najlepiej ECP. Kamera posiada wbudowany mikrofon, ale do jego obsługi wymagana jest karta dźwiękowa z wejściem line-in. Dodatkowo rzuca się w oczy zewnętrzny zasilacz, który dodaje kolejny kabelek do całej instalacji. Ten problem nie istnieje w nowszym modelu - PCA645CV. Jest to bowiem urządzenie USB. W przeciwieństwie do starszego brata, wszystkie sygnały (wideo, audio, zasilanie) są przesyłane po jednym cienkim kabelku. Dlatego nie jest potrzebny zasilacz, a instalacja przebiega dziecinnie prosto. Wystarczy włożyć wtyczkę do portu USB (bez problemu przy włączonym komputerze) i podać komputerowi dyskietkę ze sterownikami. I już po chwili wszystko jest w porządku. Takie rozwiązanie ma niestety jeden mankament: wymaga posiadania Windows 98. Nie pomoże nawet OSR2 z dodatkiem USB Supplement. Nie ma lekko. To jest właśnie jedna z podstawowych nowości w ostatniej wersji okienek.

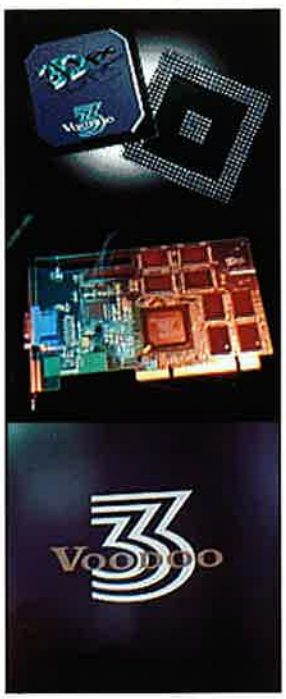
Po zainstalowaniu sprzętu (co w obu modelach jest naprawdę proste) przychodzi czas na oprogramowanie. Na płytce dostarczono pakiet Videogram, który pozwala oglądać, a także zapisywać na dysku sekwencje filmowe i pojedyncze klatki. Kamery Philips to urządzenia w pełni funkcjonalne. Mogą zapisywać ruchomy obraz z rozdzielczością 352x288 punktów, w pełnym kolorze, z szybkością 15 klatek na sekundę. Takich wyników nie powstydziłby się żaden framegrabber. Istnieje także możliwość nagrania pojedynczych, nieruchomych klatek, a tutaj maksymalna rozdzielczość wzrasta aż do 1600x1200 punktów. Dzięki takim parametrom, bez problemu można prowadzić rozmowę wideofoniczną przez internet lub wykonywać cyfrowe zdjęcia o całkiem przyzwoitej jakości. Aby móc porozmawiać przez sieć, należy mieć zainstalowany odpowiedni software. Na płytkach dostarczono darmowy dodatek Microsoftu o nazwie NetMeeting. Za jego pomocą możliwe jest prowadzenie wirtualnych dyskusji z ludźmi z całego świata. W ten sposób realizuje się idea globalnej łączności z przekazywaniem obrazu. Drugą metodą, o nieco innej filozofii jest wysyłanie filmików poprzez e-mail.

Specjalnie dostosowanie pakietu Videogram pozwala na stworzenie i automatyczne wysłanie krótkich sekwencji do dowolnego adresata. Musi on mieć niestety podobne oprogramowanie, ale właściwie jest potrzebny tylko darmowy odtwarzacz.

A na koniec zostawiłem najlepsze kwiatki: rewelacją w kamerkach Philips jest ich cena. Oba modele kosztują po 600 zł, co jest dużym przełomem w tej dziedzinie. Dotychczas, aby zobaczyć swoją twarz na ekranie monitora, trzeba było wydać przynajmniej dwa razy więcej pieniędzy. A później długo się męczyć z zainstalowaniem wszystkich części zestawu. W przypadku urządzeń Philipsa zarówno cena, jak i prostota obsługi biją wszystko na głowę. Teraz już większość zainteresowanych będzie mogła sobie pozwolić na zakup kamery, a po przyjściu do domu, będą oni mogli zacząć zabawę po kilku minutach. Myślę, że można powiedzieć, iż dzięki PCA635CV i PCA645CV jesteśmy o wiele bliżej wizji przedstawianej do niedawna w filmach science-fiction. Prowadzenie dyskusji telefonicznych z podglądem rozmówcy nie jest już nierealne. Teraz każdy może sobie na ten luksus pozwolić. ■

Philips PCA635CV i PCA645CV Cena (z VAT): 605 zł
Dostarczył: Cadena Systems ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0-61) 817 30 22, fax (0-61) 817 30 50
www.cadena.com.pl, www.philips.com

Voodoo 3 nadchodzi



Wszyscy mamy jeszcze w pamięci czas, kiedy wspaniały produkt firmy 3dfx podbił serca graczy na całym świecie. Nie było miejsca na Ziemi, w którym Voodoo oznaczałoby coś innego niż wspaniały dopalacz. Nawet kapłani na Kubie rwali włosy z głów, że o nich już nikt nie mówi. Tak, to były piękne czasy. Teraz Voodoo nie jest już synonimem akceleratora, a konkurencja radzi sobie coraz lepiej. W tej chwili Riva TNT, S3 Savage czy Matrox G200 wydają się być lepszymi propozycjami od kart z kością 3dfx. Sytuacja może się drastycznie zmienić po wprowadzeniu na rynek trzeciej wersji układu Voodoo. Ma ona pobić wszystkie poprzednie konstrukcje, łącznie z Banshee (które okazało się nieco spóźnionym hitem) i przywrócić palmę pierwszeństwa temu, do kogo ta należy. Po wykupieniu 3dfx przez STB, do firmy napłynęły świeże fundusze na badania, co już wkrótce zaowocuje wyprzedzeniem wszystkich innych o kilka długości. Tak przynajmniej twierdzą sami zainteresowani. Jak będzie naprawdę - zobaczymy. Pierwsze egzemplarze (jeszcze w wersjach testowych) mają się pojawić w naszej redakcji w marcu. Opiszemy nasze wrażenia tak szybko, jak to tylko będzie możliwe.

Bez karty dźwiękowej?

O głośnikach Philipsa już pisaliśmy. Tym razem sprawa wygląda jednak znacznie poważniej. Otóż owa firma wymyśliła coś, co może skończyć erę kart dźwiękowych: głośniki, które takowej nie wymagają. Można je podłączyć bezpośrednio do portu USB (ach znowu ten USB, chyba trzeba będzie o nim coś więcej napisać) i już. Po zainstalowaniu sterowników same grają. Do czego to doszło? Świat komputerowy ciągle się zmienia i nowe pomysły powstają jak grzyby po deszczu. Nowa seria, o nazwie DSS370, ma się wyróżniać świetną charakterystyką brzmienia, czemu wydatnie służy niskotonowy subwoofer. Uzyskując moc muzyczną rzędu 700W (rzeczywista ok. 60W), głośniki te bez problemu rozniosą szyby w niejednym oknie. Głośniki będą sprzedawane przez poznańską Cadenę Systems i jak tylko to będzie możliwe, ich opis pojawi się na naszych łamach (może już za miesiąc).

Pentium III

No i stało się! Intel otwiera kolejną erę w dziedzinie procesorów do pecetów. Konkurencja jeszcze nie zdążyła dogonić dotychczasowych zabawek giganta, a tu już pojawiają się następne. Pentium III to oficjalna nazwa ukrywanego i tajemniczego Katmai. Na początek będzie on taktowany magistralą 450 i 500 MHz, ale w całkiem bliskich planach Intela stoi częstotliwość 1 GHz (1000 MHz). Jeśli do tego doprowadzą, to będzie się działo. Nowe kości będą wykonywane w technologii 0.25 mikrona. Późniejsze wersje będą wymagały jeszcze większej precyzji, a wtedy pojawi się problem. Obecna technika wykorzystująca do napylania ścieżek promień ultrafioletowy powoli staje się ograniczeniem. Jeśli inżynierowie bardzo się postarają, to uda im się jeszcze zejść do 0.15 mikrona, ale raczej nie dalej. A żeby przekroczyć barierę gigaherza, to nie wystarczy. Co zrobi Intel - zobaczymy. Tymczasem nowe procesory oczywiście będą drogie (pojawią się w połowie roku) i przeznaczone głównie do stacji roboczych. Ciekawe, czy Word będzie na nich chodził szybciej?

Przegrywarka

Na rynku pojawiło się urządzenie, które może producentów legalnych krążków CD doprowadzić do szaleństwa. Otóż po raz kolejny ułatwiono życie wielu osobom, wprowadzając przenośną przegrywarkę płyt kompaktowych. Do tej pory trzeba było mieć komputer, kontroler SCSI, oprogramowanie itd. Teraz wszystko kupuje się w jednej skrzynce o nazwie Merlin Excalibur 6411R. Zawiera ona napęd CD Pioneer 36x i nagrywarkę Teac 4x/12x. Wystarczy "włożyć kabel do prądu", umieścić oryginał i CD-R w napędach i wcisnąć jeden przycisk. Po kilkunastu minutach sprawa będzie załatwiona. Istnieje także możliwość podłączenia obu napędów do komputera przez zewnętrzne złącze kontrolera SCSI. Urządzenie obsługuje wszystkie ważniejsze formaty (m.in. CD-ROM i CD-Audio) i nadaje się świetnie do niskonakładowych produkcji. W naszym kraju taka zabawka nie może nie zahaczyć o problem piractwa, ale zastosowanie zależy od użytkownika, a nie od sprzętu. Na pewno znajdą się firmy i osoby, które docenią Excalibura i znajdą legalne zastosowania. Cena kompletu oscyluje w okolicach 4000 zł. Dystrybucja: Cadena Systems.

Potrzebujesz ...
informacji ...
"świeżego" softu ...
porad ...
nowych pomysłów ...

www.silvershark.com.pl

Euro PLUS+ REWARD

... Możesz na nas liczyć
nowy numer

PC SHAREWARE
PIERWSZY MAGAZYN W POLSCE POŚWIĘCONY PROGRAMOM SHAREWARE I PD
Nr 02/99 (43) Marzec-Kwiecień 1999
ISSN: 1232-938X INDEX: 336726
Cena: 10,99 zł

... tuż tuż

Primax D300, D600 i Profi

Trzej muszkieteskanerowie

Swego czasu, chyba nawet nie tak dawno temu, starałem się przekonać was, że komputer nie służy jedynie do grania. Ciekawe, czy się udało? Jeśli nie, to zaproponuję kolejny powód przemawiający za tą tezą. Porozmawiamy, a raczej popiszemy, dzisiaj o skanerach. Buuu, może ktoś powiedzieć, to za trudne i zbyt profesjonalne. Ja jednak jestem dobrej myśli: temat wcale nie jest dla was zbyt skomplikowany i w odpowiedni sposób przedstawiony na pewno zainteresuje przynajmniej kilka osób.

ŁUKASZ NOWAK

Otóż, jak każde dziecko wie (tak mawiał w liceum mój wspaniały profesor od fizyki), przy pomocy tego małego pudelka, które codziennie zarzynacie, ile wlezie, można całkiem nieźle wykonywać retusz fotograficzny. Brzmi zagadkowo? Zaraz się wszystko wyjaśni. Retusz, wbrew pozorom, nie jest sprawą bardzo skomplikowaną. No, przynajmniej taki niewielki retusz (do profesjonalnej zabawy trzeba wielu lat doświadczeń). Polega on na tym, że mając bitmapę (lub jak kto woli - mapę bitową) poprawiamy, dorysowujemy, albo usuwamy pewne elementy, w taki sposób, żeby osiągnąć zamierzony efekt. Wszystko jest bardzo ładnie, ale zawsze w pewnym momencie pojawia się pytanie: skąd wziąć interesującą nas bitmapę? Musi ona mieć odpowiednio dużą rozdzielczość (co to dokładnie znaczy, jeszcze wytłumaczę) i bogatą paletę kolorów. To się da jeszcze załatwić, ale o wiele większym problemem jest treść owego obrazka. To prawda, można kupić w sklepie gotowe zdjęcia, można coś ściągnąć z Internetu, ale skąd wziąć portret koleżanki, której chcielibyśmy coś dorysować (bez skojarzeń; np. uszy)? I tutaj dochodzimy do sedna sprawy: potrzebny nam jest skaner. Przy jego pomocy będziemy mogli przenieść uprzednio wykonane zdjęcie wspomnianej koleżanki do świata komputerowego i tam kontynuować zabawę.

Żeby wszystko było jak należy, zaczniemy od samego początku. Jak wygląda skaner? Otóż najczęściej jest to urządzenie zewnętrzne (podobnie jak np. drukarka) i może przyjmować kilka postaci. Najprostszą z nich są, a właściwie były, skanery ręczne. Trzeba je było przesuwać ręką po skanowanym dokumencie, co skutkowało tragiczną jakością i szybkością całego procesu. Jedyną zaletę stanowiła, jak to zwykle w takich przypadkach bywa, niska cena. Obecnie jednak koszt zakupu lepszych skanerów tak bardzo się obniżył (nawet kilkunastokrotnie w porównaniu do sytuacji sprzed kilku lat), że modele ręczne praktycznie wyszły z użycia i można je kupić tylko z drugiej ręki. Drugim popularnym rozwiązaniem jest skaner płaski, czasami zwany także stołowym. Posiada on postać dość dużej skrzynki z odchylaną klapą. Na wierzchu znajduje się szyba, a pod nią cały mechanizm urządzenia. Oryginalny materiał (ten, który chcemy przenieść do postaci cyfrowej) kładziemy na owej szybie interesującą nas stroną do dołu, a skaner "jeździ" pod nim lampą i elementem światłoczułym. Takie rozwiązanie jest nieporównywalnie lepsze od ręcznego przesuwu i pozwala osiągnąć rezultaty bliskie ideału. Właśnie ten rodzaj skanerów jest najbardziej rozpowszechniony na rynku i nim się głównie zajmiemy. Kolejną, wybitnie profesjonalną konstrukcją są urządzenia bębnowe. Mają one dość pokaźne rozmiary (nawet do kilku metrów długości) i jeszcze bardziej pokaźne ceny. Tylko nieliczne studia graficzne mogą sobie pozwolić na zakup takiej zabawki, ale w zamian oferuje ona wręcz niesamowite osiągi, które przydają się przy produkcji naprawdę dużych projektów. Pewną modyfikacją tego typu są skanery rolkowe. Ich cena jest dosyć niska, ale jakość pozostawia wiele do życzenia. Natomiast niewątpliwą ich zaletą jest duża szybkość, co czyni je idealnymi do zastosowań biurowych, gdzie liczy się przede wszystkim ilość.

Wspominałem już o czymś takim jak rozdzielczość. Wokół tego słowa narosło wiele nieporozumień, przez co uważa się je za mniej zrozumiałe niż to jest w rzeczywistości. Problemy powstają z tego względu, że rozdzielczość może oznaczać nieco inne pojęcia w zależności od sytuacji. W przypadku skanerów, zrozumienie tej kwestii jest kluczową sprawą i dlatego postaram się wyłożyć w zrozumiałej formie, co to dokładnie jest rozdzielczość. Jeżeli mówimy o bitmapie, albo ekranie komputera, słowo to oznacza rozmiar obrazka w punktach. Podajemy wtedy dwie liczby, z których pierwsza odnosi się do długości w poziomie (inaczej - u podstawy), a druga - w pionie. Im większe są te parametry, tym lepszą jakość możemy uzyskać, ale wszystko kosztem wielkości pliku, w którym zapisana jest bitmapa. Natomiast rozdzielczość skanera to coś troszkę innego. Przede wszystkim wyraża się ją w jednostkach dpi (dots per inch - punkty na cal). Mówi nam ona o tym, na ile punktów zostanie zamieniony każdy cal skanowanego oryginału. Należy przy tym pamiętać, że są to wartości liniowe i aby uzyskać samą liczbę punktów, należy je pomnożyć przez siebie. W przypadku skanerów płaskich rozróżnia się dwie rozdzielczości: optyczną i interpolowaną. Pierwsza z nich jest właściwym, fizycznym parametrem, jaki można uzyskać z konkretnego mechanizmu. Druga liczba stanowi tylko reklamową atrapę, gdyż podniesienie rozdzielczości nie jest rzeczywiste, a czysto matematyczne. Po prostu oblicza się punkty, których nie mógł odczytać skaner. Daje to tylko minimalne poprawienie jakości i nie może dodać

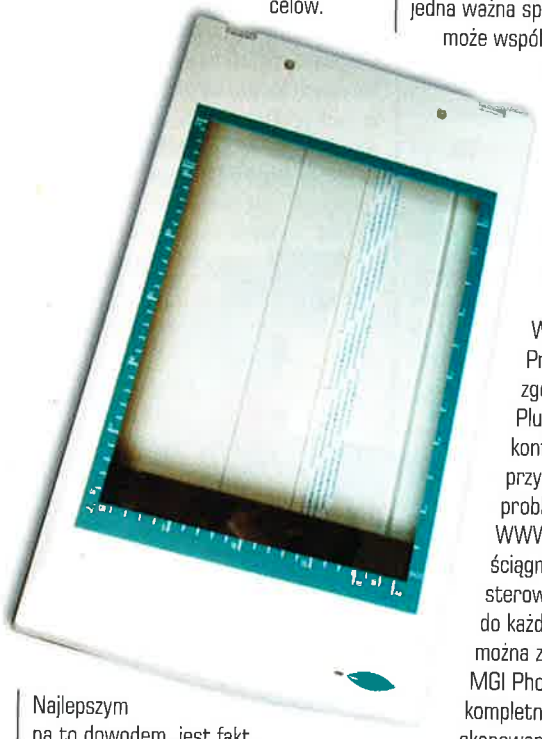
żadnych nowych detali. Dlatego interpolacja ma sens tylko w ograniczonym zakresie. Przekształcanie rozdzielczości optycznej 600 dpi na interpolowane 9600 dpi nie ma większego sensu, ale ładnie wygląda w ulotce reklamowej. W rzeczywistości można zwiększać rozdzielczość nie więcej niż dwukrotnie (np. z 600 dpi na 1200 dpi).
Ostatnią ważną kwestią, jest połączenie skanera z komputerem. Obecnie spotyka się dwa rozwiązania: poprzez port równoległy (LPT) i kontroler SCSI. Pierwsze jest przede wszystkim tańsze, gdyż nie wymaga dodatkowej karty, ale drugie oferuje większą szybkość i znacznie mniejsze obciążenie procesora. Dzięki temu można spokojnie pracować w trakcie skanowania, co jest często niemożliwe przy podłączeniu przez LPT.

Tyle teorii. Przejdźmy teraz do praktyki. Przetestowaliśmy trzy modele popularnych skanerów płaskich firmy Primax. Dzięki zróżnicowanej cenie i parametrom stanowią one ciekawą ofertę dla każdego: od zupełnie zielonego amatora, do znającego się na rzeczy zawodowca. Pierwszym, najprostszym cackiem jest model Direct 4800, lub D300. Został on przeznaczony dla ludzi o niezbyt wygórowanych wymaganiach i niezbyt głębokiej kieszeni. Dzięki ograniczeniu parametrów sprzętowych, D300 mógł "zejść" z ceną poniżej 300 zł, co czyni go dostępnym dla zdecydowanej większości użytkowników (za tyle kupowałem 5 lat temu prymitywne, ręczne, monochromatyczne coś, co ledwo przypominało skaner - doceńcie ten fakt). Jednakże nie należy dać się zmylić niskiej cenie. Primax Direct 4800 posiada parametry, które stawiają go w ścisłej czołówce. Po pierwsze, optyczna rozdzielczość 300x600dpi (w jednej osi 300dpi, a w drugiej 600dpi) może być interpolowana do 4800dpi, co jest wartością w każdym momencie zadawalającą, jeśli planujemy wykorzystać skanowany materiał do wydruku na popularnej drukarce. Co więcej, D300 potrafi odzyskać z oryginału 30-bitową głębię barw (to ponad miliard kolorów).

Ludzkie oko nie potrafi odróżnić więcej niż kilkanaście tysięcy odcieni, ale dzięki szerszej palecie można stworzyć bliższe doskonałości złudzenie przy późniejszym wydruku. Jak przystało na rozwiązanie proste, D300 jest podłączany do komputera poprzez port LPT. Dzięki temu, w ogóle nie trzeba rozkręcać obudowy, ani wydawać dodatkowych pieniędzy na zakup specjalnego kontrolera.

Nieco bardziej zaawansowanym modelem w ofercie Primaxa jest Direct 9600, lub D600. Jest to minimalnie usprawniona konstrukcja w stosunku do D300, ale dzięki podniesieniu kilku ważnych parametrów może być ciekawą alternatywą. Po pierwsze, rozdzielczość optyczna "poszła" w górę do pełnego 600dpi, a maksymalna - interpolowana do 9600dpi. Może to zaciekawić osoby, które doszły już do etapu, kiedy zależy im na osiągnięciu większej liczby detali i chcą nadać swoim pracom bardziej profesjonalny wygląd. Dodatkowym atutem może być także poprawiona wydajność. Dzięki zachowaniu podłączenia przez LPT udało się uniknąć znacznego zwiększenia ceny. D600 jest modelem dla każdego, kto chce mieć skaner wysokiej jakości za niewielkie pieniądze.

Ostatnim, najlepszym i chyba najciekawszym modelem jest Profi 19200. Jest to już potężna maszyna, która może być wykorzystywana do profesjonalnych celów.



Najlepszym na to dowodem, jest fakt, że w jednym z numerów CD-Action wydrukowaliśmy zdjęcia zeskanowane tym cackiem. Nie odbiegają one wiele od tych, przetworzonych przez kilkakrotnie droższy redakcyjny skaner. Wszystko to było możliwe dzięki rozdzielczości optycznej ustalonej na bardzo dobrym poziomie 600x1200dpi. Może ona być interpolowana aż do 19200dpi. Jest to oczywiście zupełnie nierealna dla zwykłego śmiertelnika wartość, ale daje pojęcie o możliwościach tej zabawki. Dodatkowo zwiększyła się głębia kolorów do 36 bitów, co jest jednym z najlepszych obecnie stosowanych współczynników. No i najważniejsza sprawa: Profi jest podłączany przez kontroler SCSI. Ale bez obaw, odpowiednia karta znalazła się w zestawie, więc nic nie trzeba dopłacać. Dzięki temu uzyskano bardzo dużą szybkość skanowania: strona A4 w 300dpi zajmuje mniej niż minutę. Jak kiedyś sami tego spróbujecie, przekonacie się, ile to znaczy. Dodatkowo, możliwe jest korzystanie z dowolnych programów w trakcie skanowania. Dzięki niskiemu obciążeniu procesora, system nie traci nic ze swojej wielozadaniowości. Przy większych pracach w najwyższych rozdzielczościach może to być ogromną zaletą. No i na koniec jeszcze jedna ważna sprawa: Profi jako jedyny może współpracować z przystawką do materiałów przezroczystych. Dzięki niej będzie można skanować przezrocza, folie i inne dokumenty, które nie odbijają najlepiej światła.

Wszystkie skanery Primax są w pełni zgodne ze standardem Plug And Play. Ich konfiguracja w większości przypadków przebiega bez problemów, a ze strony WWW zawsze można ściągnąć aktualne sterowniki. Na dołączonych do każdego modelu płytkach można znaleźć m.in. pakiet MGI PhotoSuite, który jest kompletnym narzędziem do skanowania i obróbki map bitowych. Nie jest może tak szybki i "naładowany" funkcjami jak Photoshop, ale dla 95% użytkowników w zupełności wystarczy. Jeżeli już mówimy o wydajności, to należy wspomnieć, że przy skanowaniu bardzo dużo zależy od wielkości pamięci operacyjnej. 32 MB jest wymagane, a 64 MB jak najbardziej zalecane. Jednak przy obecnych cenach RAM nie stanowi to już większego problemu.

Skanery Primax D300, D600 i Profi 19200 stanowią ciekawy przegląd możliwości tego typu urządzeń. Każdy użytkownik znajdzie wśród nich taki model, który zaspokoi jego potrzeby, a jednocześnie nie zrujnuje domowego budżetu. Należy przy tym dodać, że cena i jakość tym razem idą w parze, a produkty Primax są ciekawymi propozycjami zarówno dla amatora, jak i profesjonalisty.

■

Primax D300 — Cena (z VAT): 280 zł
Primax D600 — Cena (z VAT): 410 zł
Dostarczył: Ab
ul. Kościerzyńska 32, Wrocław
tel./fax (0-71) 324 05 00
www.ab.pl, www.primax.nl

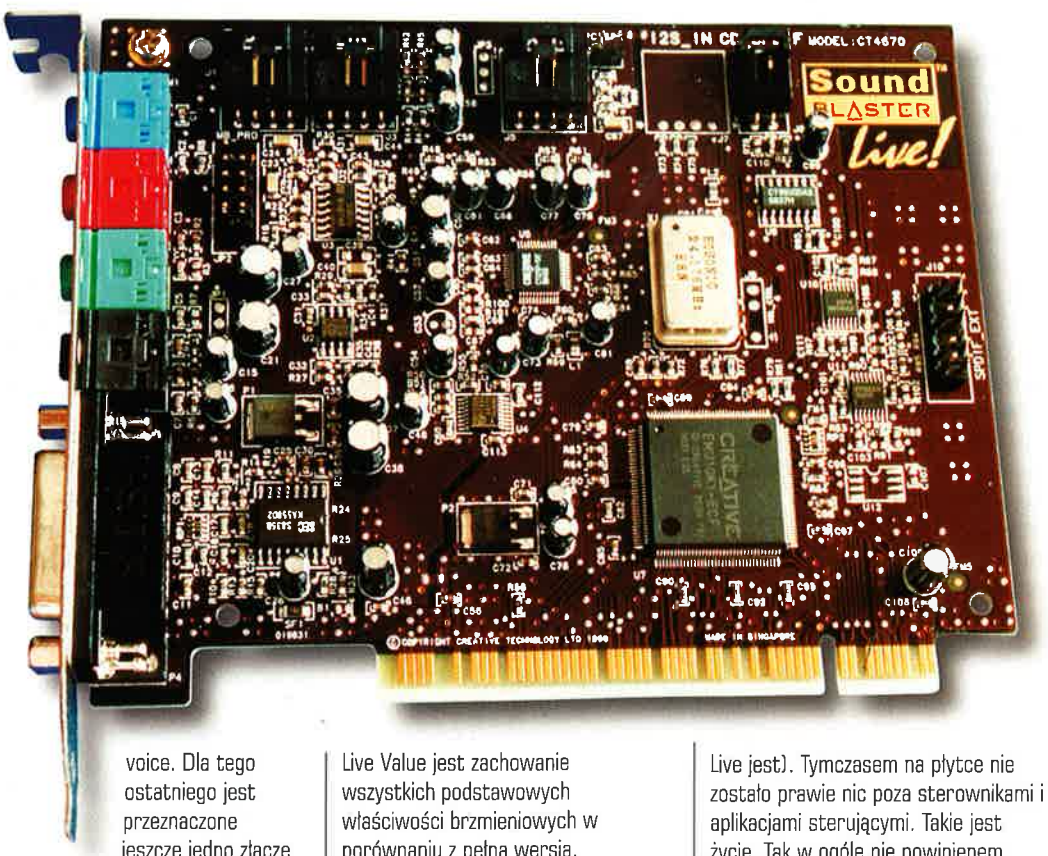
Sound Blaster Live Value

Żyć w towarzystwie muzyki

Nie tak dawno temu prezentowaliśmy na naszych łamach wspaniałą kartę dźwiękową Sound Blaster Live z legendarnej stajni Creative'a. Wtedy mowa była także o uproszczonej, tańszej wersji tego produktu. I oto jest. Sound Blaster Live Value. Przeznaczony dla graczy, cenowo mieszczący się w granicach rozsądku, może stać się przebojem nadchodzącego lata. Czy wiele zostało z blasku pełnej wersji? Przekonamy się za chwilę.

J-L-P

Zazwyczaj w tego typu uproszczonych wersjach (również we wcześniejszych adaptacjach Creative'a) głównymi różnicami bywały zmiany sprzętowe. Pozbawiano kart jakiegoś układu albo rezygnowano z możliwości rozszerzenia i tak dalej. W ten sposób z całkiem dobrych produktów powstawały zupełnie nowe - nie tak całkiem dobre. Tym razem producent postanowił sprawę rozwiązać inaczej i obciąć te rzeczy, które naprawdę nie przydają się graczom, a zostawić całą resztę. W końcu ktoś pomyślał. Live Value różni się od większego brata głównie dostarczonym oprogramowaniem. To prawda, pakiet był świetny i profesjonalny, tyle tylko, że takie rzeczy sporo kosztują, a większość z nas po paru minutach zabawy odkładała je na półkę, gdzie do dzisiaj pewnie leżą nietknięte. Poza tym pozbawiono go trochę wyjść (drugiego śledzia z SPDIFami i MIDI), które, jakby nie patrzeć, przeznaczone były tylko i wyłącznie dla muzyków. Tak sprawa wygląda w skrócie dla kogoś, kto czytał poprzedni artykuł. Teraz coś dla pozostałych. Sound Blaster Live Value jest kartą dźwiękową najnowszej generacji. Wykorzystuje magistralę PCI, która pozwala niezwykle wydajnemu procesorowi EMU10K1 ukazać pełnie możliwości, do których jeszcze wrócimy. Na płycie można znaleźć całą masę złącz, które pozwalają dowolnie skonfigurować cały system dźwięku naszego komputera. Na zewnątrz są wyprowadzone gniazda dla czterech głośników, mikrofonu, wejście liniowe i port joysticka. W środku natomiast prym wiodą wejścia. Można wśród nich znaleźć aż trzy złącza dla urządzeń typu CD-ROM (nie ma się co dziwić, posiadanie dwóch napędów CD jest naprawdę bardzo wygodne). Można do nich podłączyć także takie akcesoria jak dekoder MPEG-2 współpracujący z DVD oraz modem

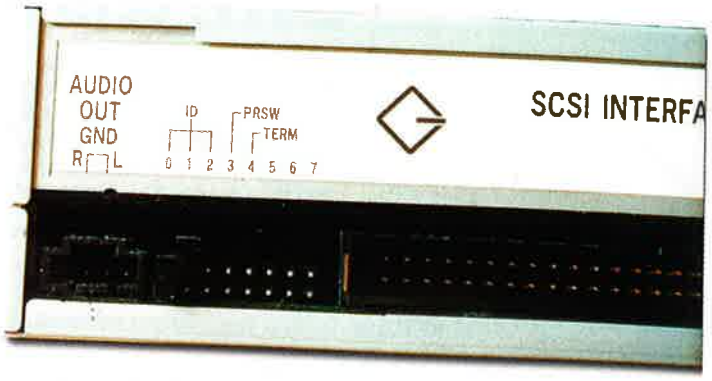


voice. Dla tego ostatniego jest przeznaczone jeszcze jedno złącze w specjalnym, rozszerzonym formacie. Jeżeli modem go obsługuje, możliwa jest wymiana danych z kartą z większą dokładnością i wiernością brzmienia głosu. Pojawia się też cyfrowe złącze wejścia dla CD-Audio. W końcu można wykorzystać dodatkowe możliwości, jakie dają co lepsze CD-ROMy. Wykorzystując ten kanał, przenosimy proces konwersji cyfrowo-analogowej do karty dźwiękowej, która potrafi to zrobić o wiele, wiele lepiej niż nawet najlepszy napęd CD. W ten sposób podnosimy jakość odtwarzanego dźwięku i uzyskujemy możliwość cyfrowej obróbki brzmienia przez procesor karty. Dla prawdziwych melomanów nie ma nic piękniejszego. Na płycie znalazło się też miejsce dla małego złącza zewnętrznego modułu SPDIF. Każdy, kto chce, może sobie takowy dokupić, wzbogacając w najwyższej jakości złącza cyfrowe swoją tanią (jak na profesjonalny rynek) kartę. Jeżeli masz porządny wzmacniacz, to ta możliwość da ci wiele radości. Najbardziej rewelacyjną sprawą w Live Value jest zachowanie wszystkich podstawowych właściwości brzmieniowych w porównaniu z pełną wersją. Doskonałej jakości dźwięk nie jest zakłócany nawet najdrobniejszymi szumami czy brzęczeniem. Rewelacyjna synteza Wavetable nie ma sobie równych w tej kategorii cenowej. A co najważniejsze - zostały wszystkie efekty DSP procesora. Potrafi on modulować dźwięk na kilkanaście różnych sposobów, czasami tak wyszukanych, że aż pięknych. Nie wiem, czy to perwersja, ale zawsze mogłem spędzać długie godziny rozgryzając, jak działa kolejny parametr DSP i jaka jego wartość jest najlepsza dla danego instrumentu. Oczywiście przesadzam, ale generowanie świetnego brzmienia 3D wraz z ciekawymi ustawieniami DSP daje zwalające z nóg rezultaty. Dodatkowo predefiniowane ustawienia dla kilkudziesięciu gier pozwalają nawet zupełnie niewtajemniczonym wykorzystać moc drzemiącą pomiędzy nóżkami EMU10K1. Siedząc w nocy, w ciemnym pokoju, ze słuchawkami na uszach, można kompletnie zapaść w wirtualny świat ulubionej gry. Każdy, kto twierdzi, że dźwięk nie ma większego znaczenia, nie wie, co traci. Od czasu, kiedy spróbujesz zabawy z dobrą kartą dźwiękową, nie będziesz sobie wyobrażał życia bez niej. A Live Value jest dobrą kartą dźwiękową. Szkoda tylko trochę tego software'u. Wiem, sam mówiłem - lepiej obciąć to niż sprzęt i zepsuć wszystko, ale mogli chociaż zostawić Unreala (w pełnym Live jest). Tymczasem na płycie nie zostało prawie nic poza sterownikami i aplikacjami sterującymi. Takie jest życie. Tak w ogóle nie powinienem narzekać. Chciałbym dostać świetną kartę i drogi soft za darmo. Nie ma tak dobrze. Za wszystko trzeba zapłacić. Sound Blaster Live Value jest przeznaczony dla wszystkich, którzy chcą otrzymać rewelacyjny produkt za rozsądne pieniądze. Za marne 300 zł dostajemy chyba najlepszy obecnie na rynku sprzęt. Nie można się do niego przyczepić w żadnym punkcie i dlatego po prostu nie ma on sobie równych. Creative wraca do formy i już niedługo znów stanie się jedynym i najlepszym standardem w dziedzinie dźwięku spod maski komputera. AVE Live! ■

Sound Blaster Live Value — Cena (z VAT): 300 zł
Dostarczył: GEN Computer ul. Włodkowica 1
50-072 Wrocław tel./fax (0-71) 72-38-75
www.soundblaster.com

SCSI od środka

Nie takie SCSI straszne, jak je malują



W popularnych komputerach stosuje się do podłączania pamięci masowych prawie wyłącznie interfejs ATA (lub jak kto woli - EIDE). Tymczasem ma on tylko jedną zaletę: cenę. Poza tym ustępuje pola dokładnie we wszystkim swojemu starszemu bratu: SCSI (poprawna wymowa: skazi). Ten ostatni mimo dość sędziwego wieku, potrafi się nieźle bronić, a wciąż wprowadzane usprawnienia czynią go szybszym, stabilniejszym i bardziej funkcjonalnym od ATA. Zostawiając odpowiedź na pytanie "dlaczego?" na zupełnie inny artykuł, tym razem postaram się wyjaśnić, jak zainstalować kontroler i urządzenia SCSI w swoim komputerze.

J-L-P

Po pierwsze kontroler. Jest to karta rozszerzająca naszego peceta o możliwości dostępne do niedawna jedynie dla najwydajniejszych stacji roboczych. Dziś już za niecałe 500 zł można kupić najwyższej klasy kontroler UltraWide SCSI-3. Nie będzie to Adaptec, ale urządzenie w niczym nie ustępujące temu markowemu sprzętowi.

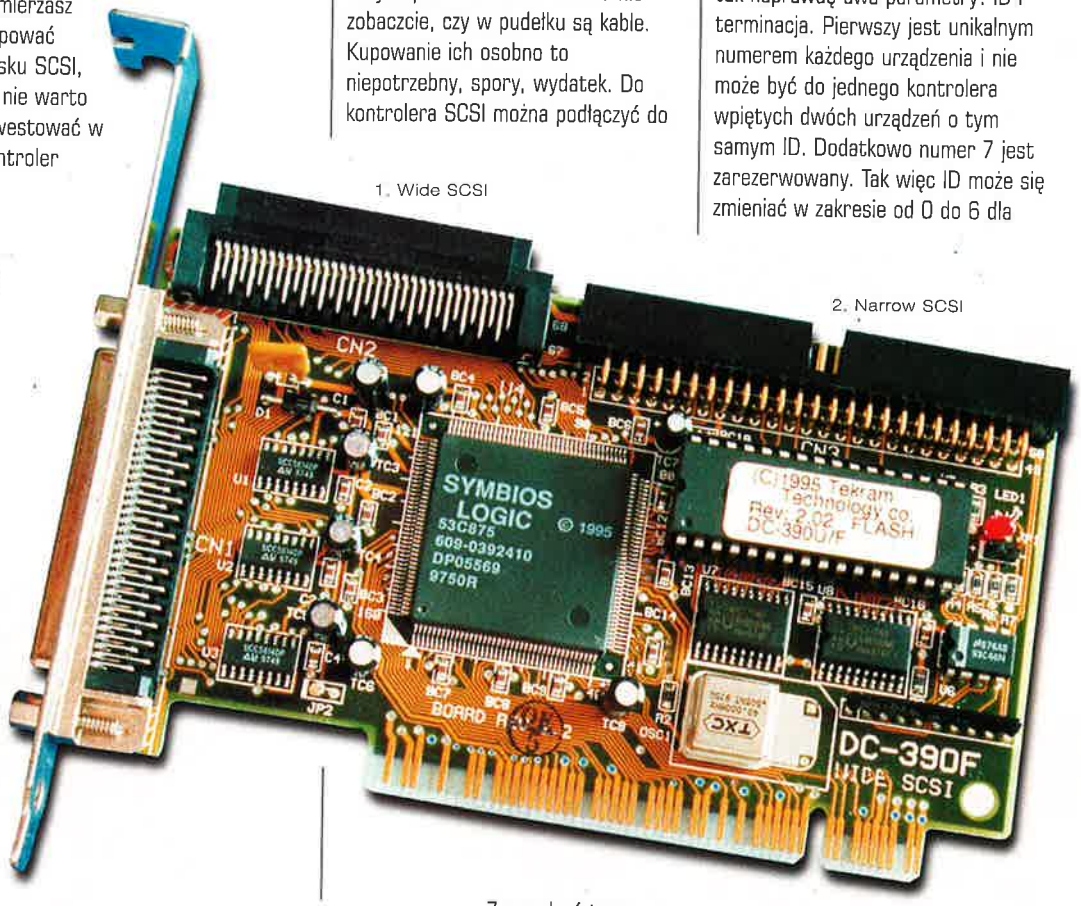
Po pierwsze nie warto kupować karty ISA. Wyłącznie PCI. Długo by mówić, dlaczego, ale warto wydać parę złotych więcej na urządzenie o klasę lepsze. Po drugie, modele UltraWide są przeznaczone do obsługi wszystkich napędów (w tym dysków twardych), a Ultra (Narrow) - raczej tylko do CD-ROM, nagrywarek, MOD, skanerów itp. Jeżeli nie zamierzasz kupować dysku SCSI, to nie warto inwestować w kontroler Wide, gdyż i tak nie wykorzystasz jego możliwości.

Przy kupnie kontrolera koniecznie zobaczcie, czy w pudełku są kable. Kupowanie ich osobno to niepotrzebny, spory, wydatek. Do kontrolera SCSI można podłączyć do 7 urządzeń typu Narrow lub do 15 Wide. To jest niekwestionowana zaleta tego rozwiązania. Mając nagrywarkę, napęd CD, albo dwa, ZIPa, albo MODa oraz skaner, docenicie uniwersalność tej konstrukcji. Żeby tylko trochę zachęcić, dodam, że dobry CD-ROM SCSI kosztuje ok. 400 zł, ale potrafi "zrzucać" CD-Audio z ponad 24x rzeczywistą prędkością. Wtajemniczonym opadła właśnie szczęka do podłogi.

W SCSI trzeba się trochę "namachać" z ustawieniami. Liczą się tak naprawdę dwa parametry: ID i terminacja. Pierwszy jest unikalnym numerem każdego urządzenia i nie może być do jednego kontrolera wpiętych dwóch urządzeń o tym samym ID. Dodatkowo numer 7 jest zarezerwowany. Tak więc ID może się zmieniać w zakresie od 0 do 6 dla Narrow i od 8 do 15 dla Wide. Ustawianie numeru polega najczęściej na ułożeniu trzech zworek. Przyporządkujcie im kolejno od lewej numery 1, 2 i 4, a następnie dodajcie te, które są zwarte. W ten sposób otrzymacie numer ID. Np. 1 i 3 zworka dają ID 5, a 1 i 2 - ID3. Jeżeli żadna nie jest zwarta, ID przyjmuje wartość 0. Drugie ważne "coś" to terminacja. Żeby wytłumaczyć, co to jest, trzeba by napisać książkę. Dlatego ważne jest to, że urządzenie znajdujące się fizycznie na końcu kabla ma mieć włączoną terminację, a pozostałe muszą mieć ją wyłączoną. I to cała filozofia. Prawda, że proste. ■

1. Wide SCSI

2. Narrow SCSI



IDE - 40 pin

Narrow SCSI - 50 pin

Wide SCSI - 68 pin

LISTY, czyli ACTION REDACTION

Cześć!!!

W ramach wstępu ogłaszamy, że dziś wstępu nie będzie, bo jest dużo listów i szkoda każdej linijki tekstu (nawet mimo tego, że mamy [hip - hip: hurra!] 4 strony...). Ale co z tego, skoro i 20 by nam nie starczyło, by zamieścić wszystkie listy (ot - malkontenci z nas...). Będzie tylko przypomnienie, że w każdy piątek, w godzinach 14-16, na warszawa.irc.pl, kanał #cdaction, można sobie pogadać live z naszą redakcją (tj. głównie ze Smugglerem - ale czasem wspomagają go inni redaktorzy). Zapraszamy - na IRC i do lektury listów!

Myśl miesiąca: Jeśli gryzie Cię sumienie - użyj Raid albo Off w sprayu!

Kilka słów

(...) Od kilku numerów brak TOP 20 - dlaczego? (...) Pełne wersje - sami chyba najlepiej wiecie, że trudno jest trafić w gusta czytelników. Ja dłużej pogrywałem sobie tylko w Eastern Front, więc jestem raczej przeciw pełnym wersjom. Jednak wiem, że jestem odosobniony w takim twierdzeniu, więc - odpuszczam. (...) Aha, jeszcze słówko o autorach. Najkonkretniej pisze Mac Abra, ale ja najlepiej lubię czytać teksty Czarnego Iwana - być może dlatego, że wydaje się on taki... mroczny?

Bartek "Ja" Stachura, Wielkopole

Rubryka Top20 nie cieszyła się nadmierną popularnością. Jej zniknięcie zostało praktycznie nie zauważone... było może 5-6 listów w tej sprawie. A co się tyczy Czarnego Iwana - rzeczywiście ma w sobie coś mrocznego. Nawet bardziej lubi ciemne piwo...

Dema nie chodzą!

(...) Bardzo mnie wkurza, że niektóre demka z CD nie chodzą - np. Rainbow Six, 101st Airborne etc. (jest ich dużo). (...) Testujcie demka! I tylko mi nie mówcie, że je sprawdzacie wielokrotnie, bo dojdzie do rękoczynów.

Mr X, Mars

Zastanówmy się, jakie mogą być przyczyny niedziałania demek. Zacznijmy od fizycznego uszkodzenia CD - to się czasem (choć bardzo rzadko) może przydarzyć. Sprawdźcie więc, czy demko chodzi (lub instaluje się) na innym komputerze z tego samego CD. (Jeśli CD jest ewidentnie uszkodzony, wystarczy go nam odesłać listownie, wymienimy na nowy - zastrzegamy jednak, że "gwarancja" na dany CD trwa aż do momentu pojawienia się w kioskach nowszego numeru CDA. Jak komuś padł właśnie CD np. 4/98 - no to ma pecha.) Dalej - sprawdź czy wymagania sprzętowe dema (ilość Ram, Ram w SVGA, akcelerator, procesor - także jego typ; niektóre demka są np. uczulone na AMD czy Cyrixy) nie przerastają Twego komputera. Zdarza się też, że demo domaga się jakiegoś pliku z rozszerzeniem .dll - poszukajcie go u kolegów, u których demo działa (to nie wina dema...). A na samym końcu wariant metafizyczny: demo nie chodzi - bo nie i już!!! Niestety nie ma na świecie dwóch identycznych PC (a i demka to często są gry w wersji "bardzo-alfa") i to samo demko, które hula na jednej maszynce, za skarby świata nie pójdzie na innej, mimo teoretycznie identycznego (albo i lepszego) konfigu. Czemu się tak dzieje - nie wiemy i tego zapewne nie wie nikt. Powiemy tak - jeśli 90% dem z danego CD działa, to jest dobry powód, by się cieszyć. Gdy działa 100% - to prawie, że cud. A to, że wielokrotnie testujemy demka, że nie puszczamy dem, które nie chodzą na komputerach testerów - to przecież tak oczywiste, że nawet niewarte wzmianki. Efekty - dwa demka z ostatniego CD, które bez problemu działały na moim komputerze w pracy (plus komputer Gemini,ego i Allora), nie chcą się uruchomić u mnie w domu. Za to jedno z nich chodzi u mego kumpla, któremu z kolei nie działa inne, które mi nie sprawiło żadnych kłopotów. Taaak...

Kącik tfurczości fanów

CDA to gazetka odlotowa
Każda strona bardzo kolorowa
Każdego giercmana
Gazetka ukochana!
Czytanie - uzależnia bez gadania
CDA - polęga giercowania.

Pedro z Pielowic

Głowa do góry
Świat z CDA nie jest ponury
Nigdy nie nadejdą dlań czarne chmury
Bo otaczają go wiernych fanów mury
Mr Jedi doda humoru
A Smuggler odrobinę terroru
(...)

(E)Mill z Łodzi

(..) Chcę Was zaprosić na mój ślub z grą FIFA: Road to the World Cup.

Roman z Żar

Życzymy dochowania się wielu małych ładnych pileczek oraz worka goli w posagu!

(...)Świat bez CDA jest jak Dynastia bez Alexis (...)

Jaruś

Fajne! Ale czym lub kim jest Alexis bez CDA?

Questions

(...) Dlaczego ukrywacie się pod xywami? Może stanowicie jakąś mafię, dla której wydawnictwo Silver Shark jest tylko przykrywką?

Dokładnie tak - i wcale się z tym nie kryjemy. Należymy do wszechświatowej mafii graczy-maniaków i dobrze nam z tym. A xywki... jakoś tak się w Polsce (i nie tylko) przyjęło, że recenzenci ukrywają swoją tożsamość pod pseudonimami. Co w tym złego? A dla nas to wygoda - czasem wpada rozjuszony jakimś tekstem dystrybutor softu z piłą mechaniczną w ręku, a autor recenzji jego gry bez mrugnięcia powieką mówi: "szukasz XXX? Ale pech, gość właśnie pojechał na delegację do Pcimia (czy Londynu... what's the difference?) Tak, ja też mówiłem, że ta recenzja jest stanowczo za surowa..." ;)

(...) Carmageddon 2 is cool. Czemu tylko krew jest na zielono? Czy można to zmienić?

Myślisz o demie? To działa (auto ;))cenzura. W pewnych krajach ta gra ma potężne problemy z władzami, więc twórcy troszkę ją złagodzili (ale w naszej pełnej wersji krew ma swoją naturalną barwę...). A jeśli masz taki hymmm... oryginał (ciekawe skąd, a?!) - to są na to patche...

(...) Odnośnie powyższego punktu. Dlaczego w Waszej redakcji nie lubią Carmageddona? Przecież inne gry są czasem bardziej brutalne?

Gościu ze Szczecina

Czemu sądzisz, że jej nie lubimy? Ależ lubimy - tyle tylko, że jej tzw. "przesłanie" jest mocno kontrowersyjne i nie jest to gra dla najmłodszych graczy - i przed tym lojalnie ostrzegamy. Owszem, są czasem bardziej krwawe gry... ale mordowanie ludzi (i psów) na ulicach dla samej radości zabijania... przyznasz, że to jednak jest już pewna przesada.

Czemu?

W 12/98 było 50 stron recenzji (?!?) gier, więc tak sobie myślę czy czasami nie pomyliłem gazety (jakbym chciał sobie @#$ kupić XXX czy inny Poradnik Dla Lamerów, to na pewno bym Was nie czytał).

Bo - jak już wyżej pisaliśmy - nie jesteśmy pismem TYLKO o grach. Ponadto dodaj do tego około 10-12 stron zapowiedzi, solucje, tipsy, testy rozmaitych urządzeń ułatwiających granie, wywiady z twórcami gier, opisy demek itd. i już statystyka jest dużo lepsza.

Wasze CeDeki są OK. ale czy naprawdę nie macie czasu (miejsca) by zamieścić chociaż z 20 patchy?

??? z ???

Czas jest, miejsce... 20 patchy to może być od 15 do 40 Mb po spakowaniu. A to oznacza 1-2 demka mniej. Prawda jest taka, że moglibyśmy materiałem, który przygotowujemy na dany miesiąc zapchać nie jeden, a dwa CD - a że na demka itp. jest tylko jeden (póki co...) kompakcik... Cóż, coś za coś. Ale postaramy się częściej zamieszczać patche.

List od F_P_P

(...) Czy to możliwe aby kiedyś ukazała się 1 pełna wersja na 2 CD?

Raczej wątpliwe, ale nie mówimy, że niemożliwe.

(...) Po co komu tipsy, prawdziwi gracze grają bez nich.

F-rąszczak P-aweł P-rzemek

Na tej samej zasadzie, dla których nawet asy przestworzy zabierają z sobą spadochrony. Czasem mogą się przydać... a jak ktoś nie chce korzystać - to przecież nie musi.

Komputerowy świat

(...) Czytałam w CDA list mówiący o tym, że praca przy komputerze, pewnej osobie, zastępuje pozostałe przyjemności życia. (...) Znam wiele takich osób i stwierdziłam, że (...) komputer zmienił je; bez komputera nie potrafią żyć, stał się dla nich wszystkim. Bez przesady, też mam komputer (...) ale przy tym należę do ludzi wybiegających swą osobą poza jego monitor.

Fanta

Amerykańscy lekarze opisali już syndrom uzależnienia od komputera. Tacy nałogowcy w sumie niczym nie różnią się od namiętnych palaczy czy alkoholików i wymagają podobnych metod terapii... Komputer uzależnia - to nie żart! Pamiętajcie, by był on tylko częścią Waszego życia, a nie jego celem i treścią, gdyż za parę lat obudzicie się w wieku xx lat, bez przyjaciół i znajomych, a za to z oczami wzmacnianymi szklami o grubości dna od butelki coli. I to wcale nie jest zabawne, niestety... Ciekawe ilu z Was jest w stanie obejść się bez komputera przez najbliższy miesiąc (tj. mieć do niego pełny dostęp, ale nie korzystać...). Pewne syndromy uzależnienia stwierdziliśmy nawet u siebie..., no, ale na szczęście nie są zaawansowane, bo fakt, że potrafimy siedzieć non-stop przez 16 godzin przed monitorem jeszcze o niczym nie świadczy... ;) (Każdy nałogowiec tak się tłumaczy, nie?).

Piractwo i lizusostwo

Action Redaction jest super i moim największym marzeniem jest dostać się na jego strony... W tym celu postanowiłem podjąć najlepszą taktykę: LIZUSOWSTWO. A więc:
CD-ACTION jest super, cool, extra i w ogóle... (...) Najlepsze jaja idą oczywiście w Action Redaction (podziwiam was chłopaki za nieskończone poczucie humoru - Jedi, Smuggler, tak trzymać!) pomimo, że od humoru macie dział Na luzie, to tylko niekiedy jest on w stanie przebić Wasze i czytelników teksty w A R. (...) Poza tym pragnę się z wami podzielić tym, z czym pisze do was coraz więcej czytelników, a mianowicie: rzucam piractwo! Tak, tak, cieszcie się! Jestem następnym kretynem, który was posłuchał... oby więcej takich! Na moją decyzję wpłynęło:
1. Tekst "Pirackie wykręty" w AR. 2. Coraz bardziej pogarszająca się jakość pirackich wersji gier i płyt kompaktowych, jakie otrzymywałem i kupowałem. 3. Fakt że mój CD-ROM przestał odczytywać płyty CD-R pewnej Bardzo Taniej Corporacji. (Specjalna nagroda dla tego kto zgadnie nazwę tych płyt, ukrytą w powyższej linijce! Piracka wersja gry SHOGO zawieszająca się przy wczytywaniu 19 planszy, bez muzyki i filmików. A fe! Cieszcie się, że macie oryginał! McDrive! Chłopie, specjalne pozdrowionka za ładne ocenienie SHOGO (...)). 4. Chęć poprawienia stanu rynku legalnych wersji gier i programów.

Ciekawe, która z tych przyczyn była najważniejsza? ;)

A poza tym apeluję: Ludziska! Powiedzcie stop piractwu! To od was zależy, ile będzie kosztować oryginalna wersja waszej ulubionej giery w sklepie! Im będzie nas więcej, tym ceny będą niższe! (Oczywiście trzeba coś kupować, a nie czekać aż ceny spadną same!). Popieram MAXa z Jaworzna (...) MAX, gratuluję nawrócenia się na ścieżkę prawości i "oryginalności". Jestem z tobą i z wszystkimi innymi, którzy rzucili ten nielegalny proceder (jak ja to ładnie powiedziałem!).

Prawdę powiedziawszy dostaliśmy parenaście listów, w których ludziska oświadczają, że zrywają z piractwem pod wpływem lektury naszych tekstów anty-pirackich. Wiadomo, że jest to kropla w morzu... ale cieszy nas fakt, że nasze gadanie odnosi jednak jakiś (choćby niewielki) skutek. Kropla do kropli - i będzie ocean! :)

(...) Na koniec (już widzę ulgę w oczach czytającego te moje wypociny) kilka uwag:

1. Nie słuchajcie Artura Kazimierczuka ze Szczecina i innych takich (...) którzy chcą usunięcia działu Quake-Unreal-Duke. Jest to najlepszy dział na waszych COVER CD i aby nigdy z nich nie zniknął, może nawet dodajcie tam SHOGO(?)! (A tak poza tym to dzięki za nowe levele i dwie fantastyczne giwery do Unreala z grudniowego Q-U-DN!!!).

2. Kto napisał w "Zawartość cover CD" grudniowego numeru że SHOGO to totalnie powalający FPP na engine Unreala? Człowieku! W SHOGO w menu głównym w credits (chyba) pisze jak byk: "SHOGO is powered by Lith Tech"!!! A poza tym ten engine jest lepszy od Unrealowskiego, tak przynajmniej uważam.

Lucas z Gliwic

Ajjjj, sorry, pochrzaniło mi się!!! (Smuggler). Peter Pan do tej pory rechocze na mój widok... A co do porównania możliwości obu engine'ów - to już sprawa dyskusyjna, ale nie mówimy, że nie masz racji.

Jeszcze o piractwie

Może byście już przestali tłumaczyć niedoukom, że piractwo jest złe? Tylko żartowałem, ale trochę wkurza mnie to, że wszystkim trzeba to tłumaczyć w kółko i na okrągło. Po kilku pirackich wybrykach wróciłem na drogę cnoty i teraz żyję z chudszym portfelem, ale z czystym sumieniem, a w dodatku mam więcej przyjemności z grania. (...) Jako przykład mogę podać pewną grę, która nie była dostępna w Polsce, mianowicie Harpoon II. Owszem, ukazała się na którymś z Megapaków, ale w bardzo okrojonej wersji. Przejeżdżając przez Niemcy w drodze do Danii wszedłem do antykwariatu, a w dziale z używanymi płytami CD co widzę? Leży sobie kupka nowiuteńkich płytek, ładnie wydanych, zafoliowanych, z napisem Harpoon II Admiral's Edition! Cena (śmiech na sali...): 14,99 DM! (...) Wkładam do koszyczka i idę do kasy, a tam miła pani dokłada mi jeszcze manual (do wyboru - niemiecki, angielski, francuski) i drugą płytkę. I nabija na kasie... 11,95 DM! O co chodzi? "Pan jest pierwszą osobą, która to kupiła od prawie roku.(...). A, pan z Polski? Może chce pan resztę tego? 30 sztuk po 6,50DM? Tylko jedną? Szkoda... ". A na drugiej płytce były (oprócz manuala w .pdf): tzw. strike mission planner - arkusz Excela do wyliczania prawdopodobieństwa powodzenia misji i ponad 200 dodatkowych scenariuszy. Powiedzcie mi teraz, wielbiciele piractwa - komu zdarzyło się coś takiego na giełdzie? (...) Mniejsza o tę drugą płytkę (strike mission planner zrobiłem sobie sam...), ale manual i misje... Jeżeli gra jest prosta, ma nieskomplikowane opcje konfiguracyjne, jak np. (bez urazy, proszę) Quake, Duke czy Need 4 Speed, to pół biedy, dasz sobie radę. Ale przy grze takiej jak Harpoon II, czy jakiejkolwiek innej strategicznej, nie mówiąc już o bardziej zaawansowanych symulatorach nowoczesnych samolotów - spróbuj szczęścia! Myślę, że do wszystkiego trzeba zwyczajnie dorosnąć. Wiem, że świadomość prawna naszego społeczeństwa była przez lata kształtowana przez rzeczywistość komunistyczną, ale na Boga, ludzie, komunizmu nie mamy już w Polsce od paru ładnych lat. Czy nadal nie kasujecie biletów w autobusach i tramwajach "żeby osłabić system"?! Pozostaje mieć jedynie nadzieję, że co starsi czytelnicy, którzy są już ustatkowani (do których się zaliczam), mają dzieci lub niedługo będą je mieć, wytłumaczą swoim pociechom, gdy przyjdzie na to pora, jakie są skutki globalne wspomagania piractwa przez kupowanie "lewych" płyt.

Jarek Zgoda (email)

Nie musimy chyba mówić, że w pełni zgadzamy się z opiniami naszego czytelnika i jakie jest nasze stanowisko w tej kwestii...

Jeszcze o piractwie 2

Chciałbym zająć swoje stanowisko względem piractwa (wiem, że już od kilku miechów o tym piszecie, ale u was każdy "podobno może mieć swoje zdanie", więc piszę). Otóż z jednej strony, to bardzo dobrze, że jesteście przeciw piratom (to się chwali) ale dlaczego, jeśli ktoś pisze, że go np. nie stać na oryginały, mieszacie go z błotem, pisząc, że tak naprawę stać go, ale zamiast 1-2 oryginałów, woli sobie kupić 5 lub więcej piratów. Zgoda - może są tacy, ale ja zaliczam się do tych, których czasem nie stać nawet na jednego pirata w miesiącu, że o kupnie oryginału za 100-150 zł nie wspomnę. (Wiem, że jest kilka oryginałów za 60 zł czy coś koło tego, ale takie gry są bardzo słabe). Zgoda - kupując piraty, popełniam przestępstwo i okradam tych którzy ją stworzyli, ale gdyby nie to, do tej pory grałbym w gierki, które miałem na twardzielu przy kupnie kompa.

W porządku - potępiamy tych, którzy mają wystarczającą ilość kasy na oryginały, ale mimo to kupują piraty.

Współczujemy tym, którzy mają mało forsy (sami nie mamy jej za wiele) - ale NADAL nie pochwalamy tego, co robią. Gdyby każde przestępstwo można było wytłumaczyć tym, że "tak, kradłem to, bo inaczej tego bym nie miał", to tym samym powinniśmy akceptować działalność włamywaczy, złodziei samochodów, rabusiów itp. Prawda? Uważamy, że (mimo wszystko) jeśli kogoś stać na wydatek rzędu 2500-3500 na PC, to powinno go też stać na wydatek rzędu 50-100 zł na miesiąc (czy dwa) na gry. A jeśli nie... cóż, można kupować nowe - ale używane - gry z drugiej ręki na giełdzie (oryginały!), można się wymieniać grami z kumplami (albo nawet w kilku złożyć na jakiś oryginał). Ba - można nawet (zgroza!!!) dorobić sobie po szkole czy w weekendy jakimiś dorywczymi pracami etc. I powiedzmy sobie szczerze, że ktoś, kto ma w domu przyzwoitej klasy komputer PC, do najbiedniejszych się mimo wszystko nie zalicza, prawda?

Nie zgadzam się z tym, że piraty są w jakimś stopniu gorsze od oryginałów. Oczywiście - są takie gry, jak napisaliście, okrojone z animacji, intr itp., ale powiedzcie mi po co komu intro lub zbędna animacja???

Właśnie. Po co jeść z porcelanowego talerza w restauracji, skoro można zajadać w kuchni prosto z patelni albo choćby wysypać te ziemniaki na gazetę. Po diabła kupować modne dżinsy, skoro można wygodnie chodzić w odpowiednio pociętym worku po cemencie. Albo po co fotele - siedzieć można na tylku na podłodze. I po co komu w Windowsie te bajery: 16 mln barw i 800x600, skoro można pracować w 16 kolorach i grać w 320x200. Czujesz o co nam chodzi?

(Nie odpowiadajcie, że taka gra jest mniej estetyczna, lub coś w tym stylu, bo bez animacji i intra gry chodzą doskonale - zachowują swój sens itd.).

Spróbuj więc pograć np. w Sanitarium, z którego wycięto filmiki, czy w jakąś inną przygodówkę, gdzie cut-scenki są integralną częścią gry, a nie tylko atrakcyjnym, ale niekoniecznym dodatkiem. Np. Reah. A ponadto - z filmikami jest przyjemniej. Takie 5-10-minutowe outro po ukończeniu gry - czujesz się wtedy, jakby płacili Ci sporą kasę za ciężką i długą pracę. Kończąc grę bez intra, masz po prostu mniejszą satysfakcję, uwierz na słowo.

Na koniec - spróbujcie się czasem postawić w miejscu piszącego i zrozumieć jego list, zamiast uparcie trzymać się swoich racji. (...)

Michał Skweres

Jasne. Ale i Ty w takim razie postaw się w naszej sytuacji. Co? - mamy publicznie pochwalać piractwo, rozgrzeszać ludzi, którzy zrobili sobie z kopiowania cudzych gier sposób na łatwy i wysoki zarobek... Wiesz, to kwestia pewnych zasad. Albo mówimy "zło jest złem", albo stosujemy zasadę Kalego: "jak ja kopiuję cudzą grę - to jest uczciwe, bo jestem niebogaty, a producenci i tak nie zbiednieją, bo mają z niej kupę kasy od tych uczciwych i bogatszych frajerów. Ale jak ktoś sprzedaje na giełdzie MÓJ własny spiracony program - a to bydlę, łotr i złodziej!!! Policjaaaa!". Stąd, mimo wszystko, nadal będziemy uparcie trzymali się swoich racji. I jeszcze coś - jeśli ktoś kupuje piraty... trudno, nasze gadanie pewnie go nie przekona do zmiany stanowiska. Ale niech choć ma świadomość, że to co robi jest naganne i nie usiłuje udowadniać, że jest inaczej. No dobra, zmieniamy klimat!

Hej Ponuraki!

(...) Nigdy nie lubiłem Mr Jediego, za to że jakieś 2 lata temu ostro skrytykował moją kiedyś ulubioną gierkę [kurdę - w końcu Jedi ma prawo krytykować gry o Jedi, czyż nie? Bo o to chodzi, nie? - Jedi]. ***(...) Czy z nim w ogóle można pracować? (...) I wydrukujcie ten list, to mój kumpel zzielenieje i padnie na zawał, a ja nie będę go musiał więcej oglądać. (...)***

Drako

Otóż - Smuggler to pisze - nie wiem czy można z nim pracować. A to dlatego, że już podczas pierwszego dnia pracy w CDA śmiertelnie się z nim pokłóciłem i odtąd nie odzywamy się do siebie, siedzimy w innych pokojach, komunikując się wyłącznie za pomocą mailów i innych redaktorów. ;) Ale sądząc z dźwięków, jakie stamtąd dochodzą (np. scratche robione ustami, jodłowanie i ścieżki dźwiękowe z anime) - to podejrzewam, że z Jedim pracować się nie da. Ale gość chodzi na colę z wydawcami CDA i niestety zwolnić się go także nie da. Stąd musiałem zastosować stare indiańskie powiedzonko "jak nie możesz pokonać wroga, to go polub". ;)

Pechowiec?

Droga redakcjo, kupuję CDA od 2 lat. Gram w konkursy, które publikujecie i nic nie wygrałem. Zniecierpliwiony....

Mateusz "Kasa" Kosowski

Są ludzie, którzy mają jeszcze większego pecha. My dwaj pilnie organizujemy te konkursy od dobrych 2 lat i TEŻ jeszcze niczego nie wygraliśmy, mimo wielokrotnego wrzucania z 300 kartek z prawidłową odpowiedzią i naszym adresami do konkursowego worka. A to już woła o pomstę do nieba!!! Ale obiecujemy, że gdy nam się coś uda wyszachrać, to odpalimy Ci działkę (przyzagrodową) od naszej nagrody. Pasuje?

Pierwszy list, pierwsze zastrzeżenia

Piszę do Was pierwszy raz i mam parę zastrzeżeń.

1. W spisie treści do nr 28 były pod nazwą gry opisy - a potem to znikło. Dlaczego? (...)

Trzeba było zrobić trochę wolnego miejsca na szczegółowy opis zawartości działu sprzętowego...

2. Pod koniec recenzji gry przydałaby się jej cena. (...)

Też tak uważamy, ale co zrobić, gdy grę otrzymujemy z Zachodu i często nie wiemy, czy będzie w ogóle sprowadzona do Polski (a tym bardziej ile będzie kosztować) albo sam polski dystrybutor jeszcze nie wie, na ile ją wyceni. Można by poczekać z recenzją, aż będzie wiedział, ale wtedy = opóźnieniu recenzji o 1-2 miesiące albo więcej. Ale po to podajemy namiary na dystrybutora, by np. zadzwonić/mailować i się dowiedzieć...

3. Czy w Kolekcji CDA będą jakieś gry FPP lub mordobicia?

Mordobicie masz już w tym numerze, a i FPP też pewnie jakiś się skombinuje...

Opinie nowego czytelnika

Tak naprawdę CDA zacząłem kupować (...) od nr 12/98 i już teraz mogę powiedzieć, że jestem fanem CDA. To kurdę jest gazeta - już po przeczytaniu 1-go numeru tak cholernie wciąga, że nie można się od niej uwolnić (w jak najpozytywniejszym znaczeniu). (...) Wkurzają mnie niektóre listy (...) W pierwszej kolejności dałbym na odstrzał (...) "Wiernego Gracza" (...[tu wycięto parę rozmaitych opinii na jego temat - red.]). ***Jeśli ktoś nie zna angielskiego pod koniec XX wieku i pisze, że nie powinniście dawać gier typu Eastern Front to (...)*** [tu znowu cenzura obyczajowa - red.]. ***Człowieku! Nie zabieraj się za gry typu Eastern Front, jeżeli nie wiesz, co w ogóle znaczy "Eastern Front" - bo przecież nie znasz angielskiego!***

Łukasz z Chojnic@

Jesteś dość radykalny i surowy dla czytelników... (tu zamieściliśmy opinię o tylko jednym... a było więcej ludzi do odstrzału). A my uważamy, że każdy ma prawo powiedzieć, co go boli i drażni w CDA (dopóki jest to wyrażone w cywilizowany sposób).

Nie ruda Ruda (nie maruda)!

1. Na moim podwórku czyta Was wiele dziewczyn.

Miło usłyszeć. Radzimy jednak czytać nas w domu - większy komfort, np. deszcz na głowę nie pada. ;)

2. Nie zgadzam się z Waszą wypowiedzią, że "płeć piękna" to około 3-5% graczy. To kompletna bzdura. Jest ich z 20%! (...)

Procentową liczbę dziewczyn-graczy oceniamy na podstawie ilości listów. Więc... piszcie do nas, dziewczyny! I nie tylko piszcie. ;))

3. Nie macie pojęcia jacy jesteście popularni! Mam kilka kumpeli (...) gdy o Was mówiłam, to okazało się, że choć PC-ty mają od niedawna, to Was kupowały już wcześniej!

Wow!

4. Do Smugglera. Moja oferta bliskiej znajomości - aktualna!

Ehem, jestem żonaty i dobrze mi z tym, więc... w każdym razie czuję się dowartościowany. ;)))

5. Duża buźka. (...)

:o) Mamy tylko nadzieję, że jesteś w miarę pełnoletnia, ;) bo inaczej wsadzą nas do ciupy za molestowanie nieletnich.

Ps. Jak Wy to robicie, że za niecałe 15 zł rozdajecie gry ze 3x droższe i do tego jeszcze spoko pismo. (...)

Ruda z Gliwic (tak naprawdę to nie jestem ruda)

Wiemy jak - ale nie powiemy, niech się konkurencja głowi i czytelnicy dziwią. ;) Jak mówią Francuzi: "chcieć - znaczy

móc!". (Choć zażywający Viagrę mogą mieć na ten temat nieco inne zdanie). A propos - wiecie czemu należy szybko przełykać tabletkę Viagry? Bo inaczej kark sztywnieje! :)

Powiedzcie jak...

...to jest być najbardziej stukniętą, zwariowaną i luzacką grupą zmutowanych ludzi, którzy wydają najbardziej czadziorskie pismo pod księżycem?

Jak? Przyjemnie... choć czasem strach bierze, gdy się popatrzy, kto siedzi obok i jak się zachowuje... ;))

(...) Kupuję Was od 2 lat i nadal mnie miło zaskakujecie. I choćbyście mieli 50 stron i kosztowali 50 zł (czego Wam nie życzę) będę Was nadal kupował do grobowej deski (choć po śmierci też Was będę prenumerował z piekła).

Jurand z Warszawy

Spoko, nasza tajna umowa z pewnymi kręgami gwarantuje, że czytelnicy CDA będą nieśmiertelni, a nawet jeśli komuś się przypadkiem zemrze (np. zapomni oddychać), to natychmiast trafi do miejsca o nieco mniej tropikalnym klimacie. Ps. Co to jest "widzi - ssst! - nie widzi!"? Otóż - Jurand ze Spychowa. :))

Dlaczego?

1. Dlaczego cały czas w kółko powtarzacie reklamy (np. Market 2000) (...)

A dlaczego w TV bez przerwy reklamują te same proszki? Reklamodawca wykupuje miejsce i - jak chce - może tę samą reklamę wstawiać choćby i przez 200 numerów. Nam nic do tego.

2. Dlaczego w Pomocnej Dłoni zamieszczacie ogłoszenia takich debili, którzy chcą sprzedać C-64 albo Amigę? Nikt przecież nie będzie kupował takiego złomu!

Gilotyna i Carnovasch

Po pierwsze każdy może tam próbować sprzedać, co chce (pod warunkiem, że to jest coś związanego z komputerami i nie jest to piracki soft). Po drugie Jedi kupił sobie kiedyś Amigę 600, a Smuggler ostatnio oryginalnego ZX Spectrum 48K - po prostu z sentymentu dla dawnych czasów... I taki sprzęt to wcale nie złom!

(NoCD)-Action?!

(...) Niedawno dowiedziałem się, że mój kolega kupuje oddzielnie CDA i oddzielnie kompakty - wychodzi na tym o wiele lepiej niż ja, gdyż płaci w sumie 11 zł (dodam, że kupuje w kiosku). Czuję się oszukany - co mam robić?

Kamil, Gostynin

A my czujemy się zaskoczeni... i też oszukani. Oszukani przez jakichś cwaniaczków, robiących kanty na CDA. Prawda jest taka, że CDA = pismo + 2CD i NIE MOŻNA sprzedawać osobno ani pisma, ani CD. Gdybyś podał nam namiary tego kiosku, to postaramy się narobić takim kanciarzom sporo kłopotów, gdyż popełniają oni przestępstwo (duże słowo... ale taka jest prawda!). Prosimy o kontakt! Nie wiemy, jaki jest mechanizm kantu (tj. jakim cudem oddzielnie sprzedawane CDA i CD kosztują w sumie 11 zł...), ale na pewno nam się to nie podoba. Lecz jeśli zaprenumerujesz CDA, to zapłacisz - legalnie - TYLKO po 10 zł za każdy numer (z kompaktami)!

Nieco opinii

(...) Przeglądając stare CDA natknąłem się na demko Postala. W numerze z tym demem napisaliście, że gra dozwolona jest od 18 lat. Uśmiałem się z tego. Przecież kto chciał - i tak zagrał. (...)

Ten dopisek miał nie tyle uniemożliwiać grę (bo jak?), co ostrzegać potencjalnego gracza, by spodziewał się... no sami wiecie, co oferuje Postal. Chodziło nam raczej o to, by ktoś nieświadomy się "nie naciął". A że zagrał każdy, kto miał ochotę... co, mamy wprowadzać hasła na dema, np. uruchamiające je dopiero po wpisaniu numeru PESEL? ;)

(...) Działy tematyczne. Wszystkich nie czytam (...) ale czy to znaczy, że nie ma ich być w CDA? Nie!!! CDA jest dla wszystkich, są ludzie którzy te działy czytają! (...)

I dokładnie takie jest nasze stanowisko!

(...) Często czytelnicy wystawiają Wam ocenę. Ja jej nie wystawię, ponieważ CDA jest częścią mego życia (może troszkę przesadziłem ;)). Jak nie kupię CDA (...) to nie mogę jeść i spać (...) Nie uważam Was za idealnych, bo nikt nie jest idealny. (...) Plusy tej gazety wielokrotnie przewyższają minusy i gdybym miał je wszystkie tutaj wypisywać, to by długopisów w kiosku zabrakło ;). (...) Kiedy będzie następny konkurs na recenzję gry? (...)

Radek Bułat, Dębica

To tylko kawałki bardzo obszernego listu (naturalnie przeczytanego od A do Z). Jak widać, Radek został już uzależniony od CDA (nie wiemy - cieszyć się czy martwić?). Pocieszę Cię, że podczas składania kolejnego numeru my też często nie możemy jeść (z braku czasu) i spać (z nadmiaru stresu), więc solidaryzujemy się z wszystkimi tak poszkodowanymi czytelnikami. A ponadto wkrótce będzie kolejna edycja konkursu na recenzję... i może nawet jeszcze bardziej zakręcony konkurs dla tych, którzy lubią i grać, i pisać?

Ciekawa teoria

(...) Ostatnio pokłóciłem się z kumplem. On twierdzi, że dopalaczy potrzebują tylko właściciele słabych "sprzętów". Ja się z nim nie zgadzam, a Wy?

Michał z Bydgoszczy

My też nie! Równie dobrze można powiedzieć, że kolorowe telewizory są kupowane tylko przez krótkowidzów albo samochody sportowe są potrzebne tylko tym, którzy mają małe stopy. Nawet P-2 400 Mhz bez akceleratora nie da na ekranie takich efektów (w np.G-Police), co P166Mhz + Voodoo1.

Pełna wersja plus...

(...) Moglibyście czasami na kompakt z pełną wersją gry nagrać jakiś program. W końcu nie samymi grami człowiek żyje.

KOSA The Jedi Master

Na CD z pełnymi wersjami gry nie możemy nagrywać NIC, nawet jeśli jest tam jeszcze sporo miejsca, bo takie są warunki umowy z dystrybutorami. Dają nam CD i nie mamy prawa NIC tam zmieniać, dodawać itp. Natomiast (jak rozumiemy) interesują Cię jakieś użytki? No to od tego masz drugi CD, gdzie oprócz demek są rozmaite programy (nawet w Bonusie) i to często w pełnej wersji.

List jaskiniowo-przyszłościowy

Drodzy komputerowcy - jaskiniowcy! Przybyłem tu z bardzo odległej przyszłości z misją wprowadzenia Was wszystkich w XXI wiek gier komputerowych. Jestem świadom tego, iż Wasze umysły nie są w stanie pojąć tak dużej dawki informacji, jaką za chwilę Wam przekażę, mimo to postaram się znaleźć z Wami wspólny język. Jednak byście nie błądzili jak te biedne owieczki wśród licznego stada wilków, przedstawię Wam zebranym tutaj licznie nowość w Waszej epoce, a mianowicie gazetę CD-Action. Na początek opowiem Wam trochę o wyglądzie owej nowości. Jest to obszerny zbiór elementarny, złożony ze 132 płyt kamiennych, posklejanych solidnie i trwale klejem kauczukowym, ozdobionych ręcznie wykutymi czcionkami i pięknymi rzeźbami, które dają w efekcie tekst w formie pisma obrazkowego. Nie mówię już o okładce, która jest wspaniale i umiejętnie pokolorowana oraz wykonana w najlepszym sztywnym granicie. Technika odgrywa tutaj na pewno znaczącą rolę! Ale czym byłoby CDA bez tytułowych krążków kamiennych (CD = Ciężki Dysk), specjalnie szlifowanych zębami mamuta - bo najmniejsze wybrzuszenie mógłby uszkodzić Wasze ręcznie napędzane CD-Romy (przez niektórych zwane żarnami), o prędkości szczytowej x1 (obrót na minutę). A to wszystko kosztuje tylko 14 pięściaków i 99 krzemieni! Aha! I jeszcze jedno. Aby czasem nie przejść do historii jako "zachwalacz" powiem też coś o wadach tej prehistorycznej gazety. I tu, żeby nie było żadnych - głupich zresztą - wątpliwości, wyjaśniam iż: żadnych wad i takich innych do luftu to kamienne czasopismo nie posiada! I basta! Po wielu nieprzespanych nocach w jaskini nie doszukałem się w nim żadnej wady!

A oto czego oczekujemy po CDA w XXI wieku!

- 220 stron bez zmiany ceny

- Khm, objętość może i owszem, cena...

- bardzo dużo konkursów

Załatwione!

- Darmowe krążki DVD z filmami i grami

- Będą kosztowały tyle samo, co obecnie CDki dołączone do CDA. ;)

- własny program w radiu i TV

- Radiowy już mamy, a w TV... całkiem możliwe, że będziemy mieli i to jeszcze w XX wieku!

- Naczelny awansuje na prezydenta

- Eeee, po prostu dołączymy Polskę do CDA. ;)

- Do każdego magazynu prezenty w postaci gier i sprzętu komputerowego

- Całkiem realne!

- Dominacja na rynku gazet komputerowych

- Nie mamy nic przeciwko. ;)

- Wrocław stolicą Polski!

- Nieeee, tylko nie to!!!

- Co roku ankieta (...) z możliwością wygrania mercedesów i najnowszego sprzętu

- Może z mercedesami to trochę przegięliście, ale...

CD-Action! Ty jesteś jak zdrowie
Ile Cię trzeba cenić, ten tylko się dowie
Kto Cię kupił!
Dziś piękność Twą w całej ozdobie
Widzę i opisuję, bo tęsknię ku Tobie

Motto roku 2000
PIRAT rządzi, PIRAT dzieli
PIRAT gry nam wciąż pier ;)***

Carnovasch i Gilotyna

Nawet nie myślcie!

Nawet nie myślcie o "normalnym" odpowiadaniu na listy! Co za pałant z tego Gremlina z Marsa (...) Mi się bardzo podobają wasze odpowiedzi na listy, są na luzie, dużo w nich humoru i głupoty: TAK TRZYMAĆ!!

Nie ma sprawy - choćby z tej przyczyny, że rzeczywiście nawet nie myślimy. ;)

Nie wywalać sceny! Komputer nie służy tylko do grania, a poza tym to kto nie lubi sobie czasem posłuchać xm, czy pooglądać intr czy graf!!

A czy ktoś z nas mówił o wywaleniu Sceny? Na CD była i będzie, a na łamach też, choć objętość działu w CDA uzależniona jest od wyników ankiety.

Jeśli chodzi o stronę "Zawartość cover cd", piszecie co oznacza żółte tło zielone, czerwone, spox! ale co z niebieskim?? Czy to oznacza, że gra w ogóle nie będzie działać??? :)

POiSON_LT! from Gdynia

Proste: oznacza to, że demo będzie działać - no, chyba że nie będzie. ;)

Dziwne pytania

Na początku listu powiem wam, że mam tylko 10 lat. I proszę was - wydrukujcie całość listu (posiadam tajną broń). Pozdrawiam całą redakcję szczególnie Smugglera (a właściwie jakie ty gry opisujesz?). [Te, których nikt inny nie chce ;)]. ***Wasze teksty zabawiają mnie do łez! Według mnie wasza ocena to 11/10. A teraz kilka pytań:***

**** Mojemu bratu (Mr. Jedi, nie obraź się) Mr Jedi (xywka) kojarzy się z płynem do mycia kibla.***

Jak mu zmyję głowę, to będzie przypominał szczotkę do czyszczenia tego kibelka ;) - Mr Jedi.

**** Po co w grudniowym numerze daliście recenzję Knights & Merchants, dopiero miesiąc po ukazaniu się gry (I tak złożyłem pierwszy zamówienie na tę grę).***

Czasem tak się niestety zdarza... ;(

**** Dlaczego tak głupio odpowiadacie na listy?***

Odpowiadamy najinteligentniej jak potrafimy.

**** Dlaczego u was recenzje są przerywane reklamami? Moglibyście dać je na początku albo na końcu numeru.***

Taka jest polityka. W TV też mogliby nadawać wszystkie reklamy z danego dnia np. o 1.30 w nocy albo 6.00 rano - a jakoś nie chcą...

**** Oto moja propozycja na myśl miesiąca: przybyłem, zobaczyłem i... przegrałem.***

Tomek z Niska

To nie myśl miesiąca - to nasza codzienna refleksja...

Screeny...

(...) Screeny powtarzają się dość często i czasem te, które były zamieszczone "w produkcji" są potem umieszczane w recenzjach! (np. Knights & Merchants). Czyżbyście pisali recenzję na podstawie dema?

Mamy po prostu archiwum screenów do danej gry... albo korzystamy z presspacka, gdzie producenci zdublowali część screenów. Możemy Wam zagwarantować najuroczystszym słowem honoru, że NIGDY nie recenzujemy gier na podstawie dem!

(...) Gdyby Smuggler i Mr Jedi okładkę tworzyli - to zamiast tytułu, iksy byśmy zobaczyli!

Łukasz z Wrocławia

A my na to xxxx xxxx xxxxx! ;)

Hej, wy!

Czemu odrzuciliście propozycje czytelnika. Dotyczącą zamieszczenia na CD takich gier jak Total Annihilation (hej, ludziska, opamiętajcie się!). (...)

Hej człowieku, nie irytuj się, a DOKŁADNIE poczytaj tak ten list, jak i naszą odpowiedź. Odrzuciliśmy propozycję NIELEGALNEGO zamieszczenia tej gry na CD, a nie grę. Fersztejen?

(...) Skończcie z babami na okładkach, Cdkach, itp.

OK, w ramach kompromisu postaramy się znaleźć jakiegoś obojniaka. Peter Pan, chono tu! ;))))

(...) Pomocną Dłoń i Action Redaction dajcie na CD, a nie w piśmie.

Co Wy na to?

(...) Dlaczego w "zawartości Cover CD" w opisie wymagań gier nie piszecie ile dany akcelerator wyciągnie klatek na sekundę przy max. rozdzielczości i ilości kolorów?

Z braku miejsca, a także czasu na przeprowadzanie takich testów. Zawartość Cover CD ma być "spisem treści" kompaktu, a nie szczegółowymi testami szybkości gier i dopalaczy...

(...) Czy to Wy nadajecie tytuły listów, czy robią to ich autorzy?

Shogo z Mrągowa

Czasem my, czasem oni. ;) Reguły nie ma.

Mega-list o wszystkim

(...) CDA trzyma stały, bardzo dobry poziom, a nawet staje się lepszy z numeru na numer. Składają się na to: bardzo dobra szata graficzna, a przede wszystkim teksty i aktualne informacje. Duże brawa za opisy sprzętu (...). Wasze CD są bardzo dobrze zredagowane (...) dzięki za dodatki do gier FPP (...) Pewne zastrzeżenia miałbym tylko do pełnych wersji gier (...) Pewnie się komuś narażę, ale z mojego punktu widzenia jest to marnowanie miejsca na CD. Przyzwoitej jakości był chyba tylko Timeshock. (...) Pamiętam początki Waszego pisma - byłem wtedy studentem, na przerwie przyleciał kolega z krzykiem: "do kiosku rzucili CDA, są demka Duke'a i Hexena!!!". Do dziś pamiętam ten numer - stron było niewiele ale grafika już całkiem, całkiem, teksty pisane przez bezkrytycznych entuzjastów, no i był CD-Rom! Byliście pod tym względem (CD jako integralna część gazety o grach) pierwsi w Polsce. Obecne CDA dzieli od 1-go numeru przepaść - prawie wszystko zmieniło się na lepsze.

Użytkownikiem komputera jestem od wczesnych lat 80-tych - i ZX Spectrum (to tak jak ja - Smuggler). ***Na temat gier mogę wiele powiedzieć, bo wiele widziałem: wymienię takie tytuły jak Knight Lore, Commando, czy Last Ninja*** (heeej, łza się w oku kręci... - Smg.), ***które to gry wielu Waszych redaktorów zna prawdopodobnie tylko ze słyszenia. (...) Szczególną sympatią, oprócz symulatorów, strategii, czy niektórych RPG, darzę gry określane kiedyś jako "doomopodobne" a obecnie FPP. Milowe kroki w tym gatunku to według mnie (biorąc pod uwagę engine) to - oprócz prekursora, czyli Wolfensteina 3D - Doom, System Shock (wyprzedził swoją epokę!), Descent, Dark Forces, Termintor FS (pierwsze trójwymiarowe potwory), Duke 3D, oczywiście Quake i... no cóż. Następnie dopiero Unreal. Wielu osobom się tu narażę - ale chcę wywołać polemikę, więc brak Q2 nie jest tu przypadkowy. Q2 bardzo cenię (...) ale jego engine nie jest nowatorski - to po prostu podrasowany engine Q2. (...) Główny błąd pierwotnego engine - potworna pamięciożerność i złe wykorzystywanie możliwości komputera - pozostał. (...) I co wydaje się kuriozalne Q2 chodzi szybciej w wersji nieakcelerowanej niż z akceleratorem Voodoo!!! Dla gołego P2-300 w 640x480 wychodzi 30 fps, a dla akcelerowanego - dwadzieścia kilka! Tak tak, na sprzęcie klasy P2 Unreal chodzi szybciej niż Q2, a różnica pomiędzy engine'ami jest widoczna na pierwszy rzut oka. Gdzie tam Klakowi do cudownych krajobrazów i ogromnych przestrzeni Unreala... W 12/98 CDA wyczytałem, że Carmack planuje Q3 na komputer z dwoma procesorami. Hmm... właściwie dlaczego tylko z dwoma, a nie z czterema? Jeden zajmowałby się grafiką, drugi dźwiękiem, trzeci AI wroga, a czwarty nadzorował trzy pierwsze. Do czego zmierzam? Chyba id Software schodzi na psy. Postępowanie programistów-lamerów jest proste: "jeśli nie umiemy czegoś zrobić - podwyższamy wymagania sprzętowe".***

Ta przeklęta i zaraźliwa choroba dotknęła nie tylko chłopaków z id - czyż nie?

(...) Ostatnio w wielu gazetach pojawiają się polemiki chwalące i ganiące Microsoft, Windowsy, politykę Billa G. Swego czasu CDA zamieścił fragment mego listu, krytykujący Windowsy i dot. pozaziemskiego pochodzenia Billa. (A jakże, pamiętamy! ***(...)). Chciałem zwrócić uwagę na inny aspekt całej sprawy. Otóż jestem przekonany, że firma o tak dużym potencjale, jak Microsoft, jest w stanie stworzyć stabilny i efektywny system operacyjny. Tylko zastanówmy się - czy Billowi RZECZYWIŚCIE na tym zależy? Co by się stało, gdyby W'95 działał stabilnie, był szybki i niezawodny? Gdyby Word 7 zawsze drukował to co chcemy i jak chcemy, a nie to, co mu się akurat podoba? Gdyby gry chodziły szybko i bezproblemowo? Czy ktoś wtedy zainteresowałby się nową wersją Windows, czy ktoś kupiłby Office 97, czy zainstalował najnowszą wersję DirectX? (...) Bill jest genialnym menadżerem i strategiem - w ten sposób firma zawsze zapewni sobie zbyt na rynku - programiści mają pracę nad kolejnych patchami, upgrade'ami, poprawkami, nowymi wersjami (w których świadomie popełniają błędy, by napisać nowe patche, w których...). I perpetuum moBILLe się kręci. Dlatego, drodzy użytkownicy, gdy wysypie się Windows (...) nie ubliżajcie Billowi, lecz złóżcie hołd jego geniuszowi i zdolności przewidywania. (...)***

Na wszelki wypadek wstrzymamy się od komentarzy...

(...) Piractwo komputerowe. (...) Nie wierzę, że są ludzie, którzy nie mają w domu jakiegoś pirackiego softu.

Sam fakt, że wszyscy grzeszą, nie rozgrzesza nas z naszych grzechów. :)) Zresztą sami znamy całkiem sporo takich "dziwaków"... Ale powiemy w ten sposób: praktycznie każdy (w Polsce) miał tę czy inną styczność z pirackim softem, w tym czy innym okresie swej komputerowej kariery.

Czytałem (bodaj w Gamblerze), że przyłapano głównego programistę jednej z polskich firm na korzystaniu z pirackiej wersji Windows NT. W gazecie bardzo żałowano tego pana - ja natomiast uważam, że powinien zostać ukarany tym surowiej, bo wcześniej znany był jako niezłomny agitator antypiracki. Wstydź się panie obłudniku!!!

Wbrew pozorom sprawa nie jest tak oczywista i jednoznaczna, ponieważ - z tego co wiemy - ten Windows był jednak uczciwie zarejestrowany, tyle że nie w Polsce. (...)

Nie mam zamiaru kłamać i twierdzić, że nie mam pirackiego softu. Tak samo kłamałbym, gdybym stwierdził, że nie stać mnie na legalne wersje gier i użytków. (...) Myślę, że piractwo będzie zawsze - ale firmy prowadzące rozsądną politykę cenową mają szansę z nim walczyć. Ciekawe czy ktoś kupił piracką wersję Earth 2140 - i czy piratom w ogóle opłacało się crackować program za niecałe 40 zł?

Piratom zawsze się to opłaca, bo mogą go sprzedawać i za 20 zł, mając na tym dobre 10-12 zł czystego zysku, niestety...

Myślę zresztą, że firmom (przede wszystkim mam tu na myśli Microsoft) piraci są nawet na rękę. (...) Myślę, że firma liczy na to, że jeśli gość korzysta w domu z pirackiego Worda, to w swej firmie będzie używał legalnego softu - i dla własnej wygody kupi tego samego legalnego Worda. (...) Zaznaczam, że NIE CHODZI TU O GRY. Bo z nimi to już inna sprawa. (...)

S.TAR

Kilka pytań

(...) Mam poważne pytanie: ile listów dostajecie miesięcznie? (...)

Prawdę powiedziawszy - nie liczymy. Ale - szacunkowo - to jest ich około 200-400 co miesiąc, a bywa i więcej. W każdym razie dzień w dzień przychodzi mnóstwo korespondencji, bo sama ich lektura zajmuje nam 2-3 godziny pracy.

(...) Kto jest najmłodszy w redakcji?

Śmieto Śmiet

Dwaj nasi stali współpracownicy mają niecałe 17 lat, a czasem trafiają się nawet nieco młodsi...

(...) Spróbujcie tłumaczyć readme z tych lepszych dem, w końcu nie każdy zna english perfect.

W miarę możliwości staramy się to robić. A dla nie znających anglika: są już programy tłumaczące (np. recenzowany parę miesięcy temu ET). Wprawdzie tekst w rodzaju "nasza radzić twoja: ty program biec/uruchomić w sposób taki..." jest często mniej czytelny niż angielski oryginał... no ale z braku laku...

(...) Jak zmienić logo w Windows? (...)

Luky Luk

Zobacz w Bonusie 1 (katalog typu: startup) - są tam pliki o rozszerzeniu .sys (np. logo.sys). Wystarczy zamienić firmowy obrazek na inny, z takim rozszerzeniem (co jednak nie oznacza, że można wziąć dowolną grafę i zmienić jej rozszerzenie np. z .gif na .sys - logos musi mieć określony wymiar, rozdzielczość i ilość kolorów, no i nazwać się tak samo - tu: logo). Niedługo zresztą powinniśmy zamieścić taki fajny program użytkowy, który konwertuje grafikę na logosy Windows i po problemie.

Pocieszony

(...) Najbardziej cieszy mnie fakt, że kiedy przekroczę 30-kę nie przestanę grać w gry komputerowe oraz zostanie mi trochę poczucia humoru. Piszę tak ponieważ widzę w jakim stylu piszecie żarty - są odlotowe, a przecież macie już swoje lata (nie chcąc nikogo urazić).Chodzi mi przede wszystkim o tych, którzy mają 30 lat (czyż tak nie jest?).

(fragment ankiety)

Wiesz, zdajemy sobie sprawę, że dla kogoś, kto nie ma jeszcze 18-tki, gość w wieku np. 30 lat to już wapniak, próchno i zabytek prawie równy wiekiem dinozaurom... ale to nie jest prawda (na szczęście). Po prostu każdy człowiek jest zawsze w głębi duszy dzieckiem (opinia Spielberga), tyle tylko, że spora część ludzi po osiągnięciu iluś tam lat starannie to ukrywa, a nawet się tego wstydzi ("bo nie wypada by taki stary koń..." itp.). My nie zamierzamy się czaić - granie sprawia nam wielką przyjemność, a poczucie humoru na szczęście nie zanika nam wraz z upływem wieku (czego nie można powiedzieć o włosach ;))). I jeszcze jedno - nawet gdyby zsumować nasze latka, to taki wirtualny Mr Smuggledi miałby jeszcze całkiem sporo lat do emerytury... ;). Nie jesteśmy tacy znów starzy!

Ale brzydkie mordy!

(...) 90% naszej klasy po zobaczeniu Was na choince straciło chęć do kupowania CD-ACTION. (My jesteśmy z Wami nawet gdy wyglądacie jak "naszprycowane g żyrandole"). Bez obrazy, ale w Polsce istnieją bardzo dobrzy chirurdzy plastyczni. (...)***

Bovi i Żaba

Po pierwsze to Wy chybaście się z tej choinki urwali. ;)) Przecież patrząc na nas widzicie jak sami będziecie wyglądać za te 10 czy więcej lat siedzenia przed komputerem i żywienia się głównie pizzą i colą! (To Wasza ostatnia szansa na zmianę stylu życia.) Po drugie naturalnie wiemy doskonale o chirurgach plastycznych - żebyście zobaczyli nasze gęby PRZED wizytą u nich, to dopiero mielibyście powody do przestrachu. Chłopaki robili co mogli - no ale nie są cudotwórcami. Ciekawe, że po operacjach nie chcieli od nas pieniędzy, a nawet oferowali odszkodowania. Po trzecie: my to nie Just 5, nie patrzcie czy ładnie wyglądamy - a na to, czy ładnie piszemy. Po czwarte - patrząc na przesłane zdjęcie Waszej klasy, stwierdzamy, że skoro tak reagujecie na nasze gęby, to pewnie sami na wszelki wypadek potłukliście domu wszystkie lustra, by nie wyłysieć, gdy zobaczycie własne odbicia :-)))) (bez urazy!). PS. Humor z zeszytów szkolnych "car, dążąc do przejęcia władzy, opierał się na mordzie przeciwnika".

(...) Myślałem, że jesteście ładniejsi (...) jestem ładniejszy od Was.

David Bovi, Szczecin

Też mi sztuka... :) Spróbuj być brzydszy od nas!

Zakończenie miesiąca

(...) Sorry za tak krótki list - ale pisałem go w kiblu i zabrakło mi powietrza.

Młody z Grudziądza

Sorry jeśli przekręciliśmy xywkę, ale rzeczywiście musiałeś się już dusić, sądząc z czytelności pisma. :))))

Po(d)pisywali się:

SMUGGLER & MR JEDI

Choć mordy paskudne - chłopaki cudne

Tipsy

Więcej tipsów znajdziesz na CD w Extras/Bonus/Bonus1/Tips. Tamże trainery, edytory do gier itp.

101: 101st Airborne

Wpisz podczas gry:

AirNormandy	- ???
AngryManDinners	- wszyscy żołnierze mają racje żywnościowe
Iknow	- pokazuje wszystkich Niemców, zasobniki, wnętrza budowli
TraitorTraitor	- wybrany żołnierz poddaje się
PrisonPod	- pozbywasz się wszystkich spadochronów
Weasel	- masz dostęp do wszystkich żołnierzy na mapie
YouGoSquishNow	- wszyscy Niemcy na mapie są martwi
Helllive	- j/w
Ihaveyounow	- wszyscy Niemcy się poddają
Beef	- zabija wszystkie krowy na planszy
Heknows	- wyłącza działania tipsa Iknow
Robocop3	- żołnierze są szaleńczo odważni (berserk)
Hohoho	- dostajesz MG 42 i sporo amunicji do niego

Abe's Exoddus

Cheaty działają tylko w Windows. Wykonuj to w menu głównym:

• Niespodzianka - wciśnij Shift i naciskaj: DOWN, RIGHT, LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, LEFT, UP.
• Wszystkie filmy - wciśnij Shift i naciskaj: UP, LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, DOWN.

(W obu przypadkach korzystamy z klawiszy kursorów).

Ancient Conquest

Podczas gry naciśnij Enter, wpisz EXITON i ponownie naciśnij Enter - 50000 bursztynu i 30000 ryb.

Baldur's Gate

Extra szmal:
Przełóż dowolny potion na jedno z wolnych miejsc na pasie. Na głównym ekranie upewnij się, czy aby na pewno się tam znalazł. Wróć do ekwipunku, zamień go na dowolny gem i ponownie przejdź na ekran główny - w miejscu gemu nadal powinien się znajdować potion. Kliknij na nim, a po przejściu do ekwipunku zamiast jednego będziesz miał gemów coś koło 65535! Teraz wystarczy je już tylko sprzedać.

Caesar 3

Kliknij na studnię z wodą. Naciśnij Alt + K. Teraz stosuj kombinacje klawiszy:
ALT V - zwycięstwo!
ALT C - sporo kasy!

Carmageddon 2

Wpisz podczas gry:

TILTY	- pinball mode
WATERSPORT	- ???
LEMMINGIZE	- głupi przechodnie
STIFFSPASMS	- ciała mutantów
WOTATWATAMI	- śliskie opony (?)
SMARTBASTARD	- kończysz daną misję
MRMAINWARING	- przechodnie panikują
BIGDANGLE	- mutanci ogon
WETWET	- kredyty
TINGTING	- darmowe naprawy
STOPSNATCH	- wyłączony licznik czasu
MOONINGMINNIE	- księżycowa grawitacja
CLINTONCO	- hot rod
FASTBAST	- szybcy przechodnie
STICKYTYRES	- przechodzimy przez ściany
GOODHEAD	- piesi mają śmieszne głowy
EVENINGOCCIFER	- jazda po pijanemu
TIMMYTITTY	- dodatkowy czas
ZAZAZ	- anihilacja pieszych
POWPOW	- che che, sam zobacz

Carnivores

Wpisz podczas gry: debugon - dinozaury ignorują Cię do momentu oddania strzału, masz nieskończoną amunicję i nie zabija Cię lawa. Ponadto po wpisaniu tego cheatu używaj kombinacji klawiszy:

Ctrl	- jesteś szybki!
Shift + S	- slow mode on/off

Deathkarz

Na ekranie głównym wciśnij jednocześnie Shift, Ctrl, C. Wybierz opcje cheats i wpisz:

GLOBAL	- wszystkie trasy
DEV 6	- wszystkie wozy
RACE CORPS	- wszystkie sezony w trybie championship

Emergency: Fighters for Life

W czasie "ACCIDENT scene" ustaw kursor powyżej guzika Options (nie klikaj!) i wpisz: sixteen. Będziesz miał dostęp do wszelkich misji.

King's Quest: Mask of Eternity

W czasie gry naciśnij jednocześnie LCTRL, LShift i 7. Wejdziesz do konsoli. Teraz wpisz:

• give xxx yyy, gdzie xxx - nazwa przedmiotu, yyy - jego ilość (np. give mushroom 100 - 100 grzybków).

• teleport - teleportacja (naciśnij ponownie LCTRL, LShift i 7, by wyjść z konsoli i na dużej mapie kliknij w miejsce, gdzie chcesz się teleportować).

• god - godmode

Naciśnij ponownie LCTRL, LShift i 7, by wyjść z konsoli.
Dużo więcej tipsów do tej gry - na CD!

KKND 2: Krossfire

Uruchom grę z rozszerzeniem -badnews. Czyli: zrób sobie skrót do kknd2_exe. Teraz edytuj właściwości skrótu. W "target field" dodaj na końcu linii - badnews. (Np. C:\Games\KKND Krossfire\Kknd2_exe -badnews). W czasie gry naciśnij jednocześnie CTRL i TAB. Powinien pojawić się napis: cheats enabled. Teraz stosuj kombinacje klawiszy:

(CTRL) + M	- kasa.
(CTRL) + C	- wygrywasz level
(CTRL) + F	- przegrywasz level
(CTRL) + T	- wyłącza fog of war (widzisz całą mapę)

Myth 2: Soulblighter

Gdy klikasz na New Games, trzymaj wciśnięty Shift - będziesz miał dostęp do wszystkich single-leveli.

Pyl

Wciśnij CTRL, wpisz e-people. Teraz używaj kombinacji klawiszy:

CTRL + b - biostymulanty
CTRL + c - amunicja
CTRL + w - wyposażenie
CTRL + l - baterie do lancy
CTRL + m - mina
CTRL + g - granat
CTRL + r - rakieta

Powerslide

Wpisz jako swe nazwisko, gdy jesteś na Sign-in Screen:

Jeff	- dostęp do advanced levels
AaronFoo	- expert levels
Megasaxon	- wszystkie levele

Spellcross

Na "battle screen" wpiszcie:

againagain	- dodatkowe punkty akcji dla jednostek.
cashiup	- dodatkowe fundusze na badania (gdy jesteśmy w odpowiednim menu).

Oba tipsy można stosować wielokrotnie, w miarę potrzeby.

Star Wars Rogue Squadron

Aby wpisać hasło, wejdźcie do Settings (w konsoli) i kliknijcie na General. Tam znajdźcie opcję: Enter Passcode Here - w to miejsce wpisujcie poniższe hasła (naturalnie bez tej kropki na początku). Aby usunąć hasło - kliknijcie na nie i naciśnijcie Shift-Del.

• CREDITS	- czyli słówko od autorów
• LEIAWRKOUT	- aktywizuje opcję feedbacku w joyach (naturalnie tylko tych, które ją posiadają).
• GUNDARK	- modyfikuje feedback
• CHICKEN	- masz AT-ST!
• DIRECTOR	- wybierz opcję "at the Movies" z high-score, będziesz miał dostęp do wszystkich filmów.
• MAESTRO	- dostęp do wszystkich utworów muzycznych (wybierz "Concert Hall" z hi-score, by je odsłuchać).
• IAMDOLLY	- nieskończona ilość żyć
• TOUGHGUY	- wszystkie możliwe powerupsy, lepsza broń itp.
• USEDAFORCE	- ???
• NUMBERTWO	- nieskończona "secondary weapon".
• HIKEN	- dodatkowe (ukryte) "secondary weapon"
• NEUG	- niszczy wszystkie obiekty Imperium widoczne na radarze.
• LOKJOT	- ???

Uprising 2

• Naciśnij M, wpisz cheat, naciśnij Enter:

CHUMP	- nietykalność
DANGEROUS	- broń
TUFF ASS	- super broń
SUPER CHUMP	- superszybkość, broń.

UWAGA: aby zastosować ten tips MUSISZ: wpisać Chump, Enter - i jeszcze raz Chump, Enter (naturalnie z klawiszem M).
DANGEROUS CHUMP - broń, nietykalność
• Inne tipsy:

stormy	- ale pogoda, psiakrew!
way mo money	- + 5000
slick	- koniec z Tobą!
done	- wygrywasz scenariusz
yoyo	- niewidzialność
clearsky	- ???

War of the Worlds

Aby zaktywizować cheaty, musisz być na battle lub war mapie. Teraz wpisz:

ICOMEBACK	- masz wszystkie odkrycia naukowe
ATCHOOO	- wykańcza Marsjan (wpisuj tylko gdy jesteśmy na BattleMap)
PUNYHUMANS	- wykańcza Ziemian (j/w)
YOULIKEIT	- zdaje się, że wpływa na szybkość jednostek

Zamawiam prenumeratę dwumiesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca MAJ - CZERWIEC ..... / 99

- ☐ trzy numery 25,50zł
- ☐ sześć numerów z CD 48,00zł
- ☐ numery archiwalne .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca MAJ ..... / 99

- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów 63,00zł
- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ numery archiwalne .....
- ☐ PLAKATY 20,00zł

.....
podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.
Nasz NIP: .....
☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

przeczytka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam prenumeratę dwumiesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca MAJ - CZERWIEC ..... / 99

- ☐ trzy numery 25,50zł
- ☐ sześć numerów z CD 48,00zł
- ☐ numery archiwalne .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca MAJ ..... / 99

- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów 63,00zł
- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ numery archiwalne .....
- ☐ PLAKATY 20,00zł

.....
podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę dwumiesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca MAJ - CZERWIEC ..... / 99

- ☐ trzy numery 25,50zł
- ☐ sześć numerów z CD 48,00zł
- ☐ numery archiwalne .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca MAJ ..... / 99

- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów 63,00zł
- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ numery archiwalne .....
- ☐ PLAKATY 20,00zł

.....
podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę dwumiesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca MAJ - CZERWIEC ..... / 99

- ☐ trzy numery 25,50zł
- ☐ sześć numerów z CD 48,00zł
- ☐ numery archiwalne .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca MAJ ..... / 99

- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów 63,00zł
- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ numery archiwalne .....
- ☐ PLAKATY 20,00zł

.....
podpis zamawiającego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres

PIN:.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres

PIN:.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres

PIN:.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla poczty

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres

PIN:.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

CD-Action z 3 CD za dychę!

Za miesiąc w CDA będą 3 kompakty (za trochę więcej niż 15 zł), a Ty możesz zapłacić tylko:

1. **10 zł** za numerek w prenumeracie rocznej
2. **10,50 zł** za numer w prenumeracie na 6 miesięcy
3. **11 zł** za sztukę w prenumeracie na 3 miesiące

Nie przepłacaj! Zamów prenumeratę!

Jak zamawiamy plakaty?

To proste. Wystarczy, że na blankiecie prenumeraty zaznaczysz krzyżykiem okienko przy rubryce PLAKATY.

Dalej postępuj wedle zasad opisanych w akapicie „Jak zamawiamy prenumeratę".

Jak zamawiamy prenumeratę?

• Przekaz wypełnij d r u k o w a n y m i literami (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu). W przypadku osób, które były już prenumeratorami CD-Action, należy również podać numer PIN.

• Zaznacz krzyżykiem na przekazie odpowiedni kwadrat (ile numerów obejmuje prenumerata) i pamiętaj, że wpłaty należy dokonać do 15-tego dnia miesiąca, z którego pochodzi blankiet. Czyli: sześć tygodni przed otrzymaniem pierwszego numeru. Np: Prenumeratę rozpoczynającą się od Maja opłacamy najpóźniej do 15-tego Marca, decyduje data stempla pocztowego.
Jeśli termin zostanie przekroczony, prenumerata przesunie się o jeden miesiąc.

• Dokonaj wpłaty w placówce Poczty Polskiej. Koszty wysyłki pokrywa redakcja.

1. Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one nieodłączną całość z czasopismem.
2. Prenumerata zagraniczna kosztuje 100% drożej.
3. NIE PRZYJMUJEMY ZAMÓWIEŃ INNYCH NIŻ NA PRZEKAZACH.

Jak kupić Numery Archiwalne?

• Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić (np 9/98 lub wrzesień 98). Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.

UWAGA: Nie mamy już numerów: wszystkich z 96; wszystkich z 97 oraz 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10/98!!!

• Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu. Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
• Ceny archiwaliów: numery 3 i 4/96 - 9zł, pozostałe - 12 zł

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-Romów należy kierować do Działu Prenumeraty w poniedziałek od godz. 9-tej do 15-tej i w pozostałe dni tygodnia (oprócz sobót i niedziel) od godz. 9-tej do 11-tej.

Daniel Śniegoń, tel. 071 343 7071 w. 338, e-mail: dan@frodo.silvershark.com.pl

Oszczędzaj kasę - prenumeruj CDA!

SUPER SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA!

Inne ciekawe:

ANTY VIREN KIT 8.0 59,-
Krajoznawczy Atlas Polski 99,-
Książka Kucharska 49,-
Mapa Polski 98 z książką telefoniczną 139,-
Power Route Polska (mapa Polski) 119,-
Power Route Europa+PL (mapa) 239,-
Mistrz Klawiatury 50,-
Polskie programy 2 25,-
Prawo na CD 39,-
ROCK W POLSCE 159,-
Samochody Świata'98 49,-
STAR WARS-Behind the Magic 135,-
Subiekt 4 ..... tel.

Dla dzieci:

Barbie projektantka mody 179,-
Barbie-reżyser filmowy 179,-
Bolek i Lolek 50,-
Czarodz. opowieści: Baba Jaga 49,-
Czarodz. opowieści: Imo i Król 49,-
Czarodz. opowieści: Mały Samuraj 49,-
Ene due rabe 25,-
Entliczek 25,-
Joulinka (dla dzieci 3-10 lat) 35,-
Koziołek Matołek idzie do szkoły 49,-
Muppet treasure island 3CD 59,-
Rayman Designer 59,-

Gry:

Anno 1602 165,-
Ace Ventura po polsku 69,-
Armored Fist 2 59,-
Arsenał Stratega 25,-
Bez dżojstika nie dotykaj 2 25,-
Blade Runner 4CD 59,-
BLASTER 25,-
Blood 59,-
Broken Sword II po pol. 2CD 69,-
Bridge 2000 79,-
C&C Tiberian Sun ..... tel.
CAESAR 3 155,-
Capitalism Plus 49,50
CARMAGEDDON 2 145,-
CD Deluxe pack 4: ..... tylko 35,-
-Chessmaster 4000 Turbo
-World Atlas v. 4.0
-US Atlas v.4.0
Command & Conquer 49,-
Creatures 49,-
Croc ABE's Oddysee 55,-
Darklight Conflict 49,-
Dark Colony 49,-
Dark Omen 59,-
DIE HARD TRILOGY 49,-
Destruction Derby II 39,-
Dark Reign 49,-
Dreams to reality 45,-
Dungeon Keeper 49,-
Dungeon Keeper+deeper dungeons 69,-
Earthworm Jim 49,-
Emergency po polsku 49,50
F1 Racing Simulation 59,-
Fall Wiess 1939 59,-
Fields of Fire 59,-
FIFA 98 69,-
FIFA 99 145,-
Fighting Force 149,-
Fighter Pilot 99,-
FINAL DOOM 49,-
Final Liberation 139,-
Flying Saucer 49,50
Fredie 39,50
Future Cop 99,-
Gangsters 159,-
Gry 4 U 2 25,-
Gry bez przemocy 25,-
Gry dla 3DFX 25,-
Gry dla maluchów 25,-
Gry z głową 25,-
Grim Fandango 199,-
Half Life 165,-
HERETIC 2 159,-
HEXEN 2 49,-
HOPKINS 69,-
Imperium Galactica 59,-
Interstate 76 49,-
Jagged Alliance 2 49,50
Johny Herbers T.Grand Prix 145,-
Jedi Knights+Mysteries of the Sith 159,-
Knights & Merchants 49,50
Książe i Tchórz po polsku 49,-
Lands of Lore 2 49,-
Lemmings Pak 2CD po polsku 55,-
Lew Leon 49,-
Liga Polska Manager 98 99,-
Lode Runner 2 145,-
Lomax 49,-
Longbow 2 159,-
Magic & Mayhem 145,-
Man of war 49,50
MAYDAY 49,50
Maximum Force 59,-
Mechwarrior 2 49,-
MIG 29 ..... TEL.
Miliard w rozumie 49,-
Monaco Grand Prix Racing Sim. 99,-
MORTAL Kombat Trilogy 55,-
MORTAL Kombat 4 145,-
Moto Racer 2 145,-
NBA 99 145,-
NEED FOR SPEED 2 49,-
Need for speed 3 145,-
Netstorm 59,-
Nightmare Creatures 59,-
NEVERHOOD 69,-
NHL 99 145,-
Outlaws 69,-
Pinballe i gry zręcznościowe 25,-
POD 49,-
Populous in the Beginning 145,-
Populous/Powermonger 25,-
POSTAL 59,-
Pro Pinball 3D 59,-
Privater 2 the darkening 45,-
PYŁ 145,-
Q2 25,-
Quake 59,-
Rebelion 119,-
Rally Championships 29,-
Redline Racer 49,-
Reah + AD2044 139,-
Rebelion 119,-
Realms of Arkania 49,50
Realms of Hunting 110,-
Red Alert C&C+16 misji (Counterstrike) 99,-
Red Alert C&C + misje (Aftermath) 179,-
Reflux po polsku 49,-
RZEŹNIA czyli krwiste gierki 25,-
Screamer Rally 59,-
SETTLERS 2 39,50
SETTLERS 3 145,-
Shadows of the Empire 69,-
Shadows over Riva 49,50
SIN 165,-
Star Wars Rogue Squadron 179,-
Sim City 2000 49,-
SIM CITY 3000 145,-
SPEEDWAY INSANE 2 79,-
SPEEDWAY MANAGER 98 79,-
Spellcross po polsku 49,50
Spycraft 49,-
SubCulture 49,-
Stone Axe po polsku 59,-
Strife 39,-
Strike Commander 25,-
TARGET 3D po polsku 58,-
TEST DRIVE V 145,-
The Fifth Element 99,-
Theme Hospital 49,-
The Reap 49,-
Time Wariors 39,-
TOMB RAIDER+misje 2xCD 99,-
TOMB RAIDER 3 149,-
Total Anihilation 59,-
ULTIMATE RACE PRO 49,-
Virtua chess 2 po polsku 99,-
Virtua Fighter 129,-
War of the Worlds 149,-
War games 145,-
Wersal 1685 2CD po polsku 87,-
WING Commander Prophecy 59,-
Wreckin Crew 69,-
WYŚCIGI 25,-
X-Wing vs Tie Fighter + Balance of Power 159,-
X-Com Apocalypse 75,-
X-Com Interceptor ..... tel.
X-Files: THE GAME 159,-
Zork Nemesis 49,-

Edukacja:

33 lektury do szkoły średniej 39,-
Dyktando 97,-
Edukacja kl.1-3 25,-
Edukacja kl 4-8 25,-
Edukacja liceum 25,-
Encyklop. człowieka 159,-
Encyklop. dla dzieci 96,-
Encyklop. powsz. Fogra'99 99,-
Encyklop. PWN'99 235,-
Encyklop. seksu 96,-
English Translator 185,-
Euro ++ Reward 365,-
Euro ++ Sprachkurs Deutsch 365,-
Euro++ Mosaique 3CD fran. 365,-
Język polski liceum matura 49,-
Kosmos 2CD 47,-

UWAGA najlepszy kurs w najlepszej cenie:
LangMaster Beginner pack 4CD 99,-
LangMaster Elementary pack 4CD 99,-
LangMaster Intermediate pack 4CD 99,-
LangMaster SłownikCollins+Pack 5CD 149,-
Lang Master TOEFL kurs+testy 375,-

Literat 98,-
London Dictionary 169,-
Matematyka 2001 kl.IV 99,-
Matematyka 7-8 49,-
Matma jest super 139,-
MATURZYSTA J.POLSKI 99,-
Moje pierwsze 123 115,-
Moje pierwsze abc 89,-
Multim. Tuwim + Brzechwa 199,-
Multim. la la la 69,-
Multim. świat J. Brzechwy 119,-
Multim. świat J. Tuwima 119,-
Obrazkowy słownik j.ang 65,-
Obrazkowy słownik j.niem. 65,-
Prof. Henry- gramatyka j.ang 89,-
Prof. Henry- słownictwo j.ang 79,-
Prof. Klaus- gramatyka j.niem. 79,-
Prof. Klaus- słownictwo j.niem. 79,-
Wielkie dzieła literatury polskiej - leksykon 119,-
Wirtualna szkoła- matematyka 129,-

Grafika:

10.000 klipartów 25,-
Corel gallery 1.000.000 598,-
Corel gallery 20.000 259,-
Corel gallery 65.000 114,-
Eksplozja klipartów 25,-
Biblioteka fontów 25,-
Micrografx Designer 6.0+4.0 49,50
Micrografx Picture Publisher 49,50
Najlepsze kliparty 25,-
Photo & Gfx Collection 25,-
Samouczek ACCESS'97 2CD 99,-
Samouczek EXCEL'97 2CD 99,-
Samouczek MS Word 69,-
Samouczek PHOTOSHOP'5 2CD 99,-
Windows Draw 5.0 49,50

Muzyka:

Biblioteka muzyka 25,-
Eksplozja dźwięku 25,-
FUTURE BEAT 3D 99,-
Future Wave 25,-
Klimatyczne brzmienia 25,-
MAGIX Live Act V2000 179,-
MAGIX Music Maker 3.0 99,-
MAGIX Music Maker Basic DJ Dimitri 85,-
MAGIX Music Maker Basic DJ Lenny 85,-
MAGIX Music Studio 3.0 99,-
MAGIX Music Studio deLuxe 199,-
MIDI Power 25,-
Skarbiec muzyka 25,-
Świat MP3 25,-
Techno power 25,-
Wavy dla wymagających 25,-
Zakręcone rytmy i tapety muzyczne 25,-

Sex:

ARCHIWA XXX 25,-
Fuckers Club 50,-
Bzykanie na ekranie 25,-
Casino Monte Carlo 49,-
Double Tits vol.II 2xCD 45,-
Figlarne filmiki 1,2,3 każda po 25,-
Girls & Cars (photo CD) 25,-
Gry hazardowe i erotyczne 25,-
Gry i zabawy erotyczne 25,-
Kiss XXX Collection 35,-
Manga Balanga 35,-
Manga Power 35,-
Manga XXX Coll. 35,-
Strip Poker Pro 59,-
Sex & sex 25,-
Sex 24 h 25,-
Sex 4 U 25,-
Sex 4 U 2 25,-
Sex z klasera konesera 1,2,3 każda po 25,-
Teresa O. Foxy Girls 1,2,3 każda po 35,-
Lula virtual Baby 59,-
Wet the sexy empire 99,-

NOWA Sex oferta: tajne/poufne - wysyłamy na życzenie.

Jak zamawiać wybrane artykuły?

Posiadamy w sprzedaży także joypady i joystiki - oferta na życzenie.

EXE
D A K

DZWOŃ: od godz.8.00 do 16.00 (071) 3537002 lub (071) 3537006,
od godz 16.00 do 19.00 (071) 3460086
FAKSUJ: (071) 3537010
PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
INTERNET - wypełnij formularz zamówienia na stronie: www.exe.com.pl
lub wyślij maila na adres: exe@exe.com.pl
Sklep firmowy: Dom Handlowy KAMELEON, Wrocław, ul. Szewska 6/7, III piętro
Biura handlowe: Wrocław, ul. Kolista 4

Koszty przesyłki CAGLE 5 i PÓŁ zł.

Rozpowszechnianie: IPS Computer Group. 02-916 W-wa. ul. Okrężna 3. tel. 642 27 66

Worms Armageddon © 1998 Team 17 Software Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wydane przez Team17 Software Ltd. Rozpowszechniane przez MicroProse Ltd.
TEAM17 & WORMS ARMAGEDDON są znakami handlowymi zarejestrowanymi przez Team17 Software Ltd. MICROPROSE jest znakiem handlowym MicroProse Ltd.